Belgien bfr 156,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Griechenland Dr 1050,- Luxemburg Lfr 156,- Niederlande hfl 8,40 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 590,-

PC Games Disc & Mag



COMPUTEC VERLAG
12/94
DM 7,-

Teppichklopfer
Magic Carpet
Das 3D-Spiel des Jahres

Malcolm schlägt zurück
Kyrandia 3
Westwoods Weihnachtshit

Civilization meets Fantasy
Master of Magic
Strategie für Rollenspieler

Die Spielekonsole im PC
3DO-Blaster
von Creative Labs

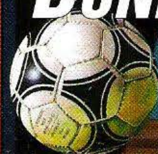
Im Test
Oldtimer
Inferno
Doom 2
Nascar Racing

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

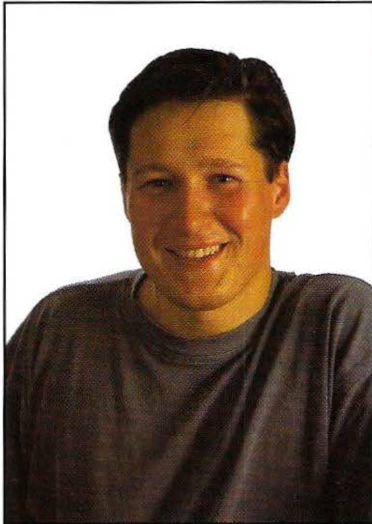
Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

ASTAT MEDIA GmbH
Reklamationen Computec Verlag
Postfach 12 0166
90 108 Nürnberg

COVERDISK
DESERT STRIKE
Voll spielbare Demoversion des Hubschrauber-Actionspiels

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK UPDATE

auf die aktuelle Liga 1994/1995

386 • Tastatur • Joystick



WHAT'S UP?

Jetzt im Vorweihnachtstrubel kristallisiert sich ein Senkrechtstarter unter den Speichersystemen heraus: die CD-ROM. 99 % aller Spiele, die in Zukunft auf den Markt kommen, werden entweder ausschließlich auf CD erscheinen oder neben der Diskettenversion in einer besseren, bunteren oder audiophileren CD-ROM-Version erhältlich sein. Dieser von Herstellern und Spielern gleichermaßen geförderten Entwicklung geben wir jetzt nach, indem wir unsere Aufteilung von Spielen in Diskette und CD-ROM ab dieser Ausgabe aufheben. Von nun an werden Sie also keinen gesonderten CD-ROM-Teil mehr in Ihrer PC Games finden.

Die Überraschung des Monats kam diesmal von Bullfrog. Die Macher des ersten wirklichen Kult-Spiels, Populous, haben es nach einer langen Strecke von „nur" guten bis sehr guten Spielen geschafft, wieder einen Superhit zu programmieren. Bei Magic Carpet stimmt alles: Wegweisende Grafikroutinen, ein guter Schuß Action, ein bißchen Strategie und - was das wichtigste ist - sehr viel Langzeitmotivation und Spielspaß. Aber auch andere Hersteller ließen gut gehütete Katzen aus dem Sack: Westwood bereichert das Genre der Adventures um den dritten Teil der Kyrandia-Saga und D.I.D geht mit Inferno in den Weltraum. Auch id hat uns mit Doom 2 ein Kuckucksei ins Nest gelegt: Da es dem Ferrari-sammelnden Spieldesigner Sandy Peterson inzwischen egal sein kann, was die BPS in Deutschland zu Doom 2 sagt, hat man sich keine Mühe gegeben, besonders viele Veränderungen an dem Spiel vorzunehmen. Wenn Sie einer der id-Maniacs sein sollten, die lange auf diesen Testbericht gewartet haben, können Sie ja im Anschluß gleich zur Seite 100 weiterblättern, wo Sie Petra Maueröders Meinung zu „Hell on Earth" finden.

Thomas Borovskis
Leitender Redakteur

Die persönliche Hitliste!



Oliver Menne - ***Rollenspiele, Actionspiele, Adventures***

1. Magic Carpet
2. Colonization
3. Desert Strike
4. Doom 2
5. Oldtimer

„Innovative Software muß nicht aus Amerika kommen. Bullfrog hat bewiesen, daß sich die Europäer nicht vor den Multi-Millionen-Dollar-Produktionen verstecken müssen. Das beste Spiel des Jahres!"



Thomas Borovskis - ***Adventures, Flugsimulationen, 3D-Action***

1. Colonization
2. Kyrandia 3
3. Desert Strike
4. Magic Carpet
5. DSA 2

„Da muß schon etwas Größeres erscheinen, um Colonization von Platz eins meiner Hitliste zu verdrängen. Als Adventure-Begeisterter konnte mich auch Kyrandia 3 in seinen Bann ziehen."



Petra Maueröder - ***Adventures, Strategiespiele, WiSims, Geschicklichkeit***

1. Master of Magic
2. Bund. Man. Hattrick
3. FIFA Soccer
4. Doom 2
5. Civilization

„Während die Adventure-Freaks zur Zeit fingernägelkauend auf Nachschub warten, werden die Strategiespieler bis zum Geht-nicht-mehr eingedeckt. Vor allem Master of Magic kann ich Ihnen nur wärmstens empfehlen!"



Harald Wagner - ***Strategie, Adventures, Jump & Run***

1. Magic Carpet
2. Colonization
3. System Shock
4. Star Crusader
5. Delta-V

„Die Zeiten, in denen die putzigen Lemminge das Weihnachtsgeschäft dominierten, sind vorbei. Trendbewußte Eltern müssen ihren Kindern heuer wohl Doom 2 unter den Weihnachtsbaum legen."



Thomas Brenner - ***Simulationen, Adventures, Sportspiele***

1. Dreamweb
2. Magic Carpet
3. Doom 2
4. Pinball Fantasies
5. FIFA Soccer

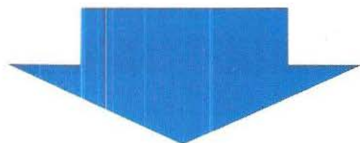
„Das Ende der Durststrecke ist jetzt endgültig vorbei. Der Winter kann kommen! Mit Spielen wie Dreamweb und Magic Carpet kann man lange Winternächte sicher überstehen."

Desert Strike













Daß es ohne weiteres möglich ist, ein Konsolenspiel in sehr guter Qualität auf den PC umzusetzen, hat schon die Cool Spot-Coverdisk auf der PC Games 10/94 bewiesen.

In diesem Monat präsentieren wir Ihnen ein zweites Prachtexemplar der Gattung Konsolenkonvertierung. In Desert Strike steuern Sie einen Kampfhubschrauber aus der 3D-Schrägansicht über ein Wüstengebiet. Die Story des Actionspiels ist relativ einfach und schnell zu erklären: Ein übler Diktator hat ein friedliches Land überfallen und seine Truppen müssen von Ihnen ausgeschaltet werden. Mit Spezialeffekten hält sich das Spiel weitgehend zurück - es zählt nur die gute Bedienbarkeit und der Spielspaß. Das Scrolling und die Steuerung sind in der PC-Version ebenso gut gelungen wie auf dem Sega Mega Drive. Die Demoversion kann über Tastatur oder Joystick gesteuert werden und enthält eine spielbare Mission des Ballerspaßes. Desert Strike läuft ab einem 386er mit VGA-Karte und einem MByte EMS-Speicher.

ACHTUNG! Lesen Sie unbedingt die Anleitung auf Seite 94!



MEHR INFOS AUF SEITE 94

PC ACTION

Wenn Sie die Kombi, also PC Games mit PC Action, gekauft haben, befindet sich auf der Diskette das Vollpreisspiel Return of Medusa. Wenn Sie trotzdem die Coverdisk der PC Games nicht missen wollen, so sehen Sie bitte auf Seite 98. Hier können Sie die Diskette nachbestellen.



UPDATE

Auf der Coverdisk befindet sich neben der voll spielbaren Demoversion von Desert Strike, noch das offizielle Liga-Update von Software 2000. Alle Transfers, die bis zum 1.9.1994 stattgefunden haben, wurden jetzt berücksichtigt.

INHALT

RUBRIKEN

PREVIEWS

REVIEWS



Einen absoluten Überraschungserfolg landete Bullfrog mit Magic Carpet. Das CD-ROM-Spiel, bei dem die Genres Action, Strategie und Simulation quer durcheinandergemischt wurden, setzt neue Maßstäbe, weil noch nie ein Spiel zuvor eine ähnliche Mixtur zum Thema gehabt hat. Neue Maßstäbe werden aber auch durch die Technik des Fantasy-Actionspiels gesetzt. Nie vorher hat man eine beeindruckendere Grafik-Engine gesehen, und noch nie zuvor wurde die Power der Intel Pentium-Prozessoren so gut ausgenutzt wie hier. Oliver Menne hat sich für Sie zu einem tagelangen Ritt auf einem Fliegenden Teppich aufgemacht...und war nach einigen Spielstunden gar nicht mehr zum Absteigen zu bewegen. Seinen Reisebericht lesen Sie ab Seite 32 im Spiel des Monats.

PD & SHAREWARE

SPECIALS

GEWINNSPIELE

HARDWARE



38 Malcolm, der böse Joker aus Legend of Kyrandia 1 und 2, ist im tiefsten seines Herzens ein sehr gefühlvolles Wesen. Das glauben Sie nicht? Na dann blättern Sie am besten sofort weiter zur Seite 38 und lernen „die andere Seite" kennen. Am Spiel des Monats ist Kyrandia 3 ganz knapp vorbeigeschrammt!



42 Ein Weltraum-Action-Spiel mit T.F.X.-Grafik bringt D.I.D. derzeit auf den Markt. Inferno wird vor allem dadurch interessant, daß seine Grafikroutinen auch auf herzschwachen 386ern noch angenehm flüssig sind. Der Sound kommt von der Gothic-Rockgruppe Alien Sex Fiend.



154 Der PC als Spielkonsole? Creative Labs, der Entwickler des Sound-Blasters macht's möglich! Durch den Einbau dieser 3DO-Karte kann Ihr PC Original-3DO-Spiele unter Windows verarbeiten. Wie's genau funktioniert und welche Zukunftschancen diese Peripherie hat, lesen Sie im Hardware-Teil.

World Cup Golf

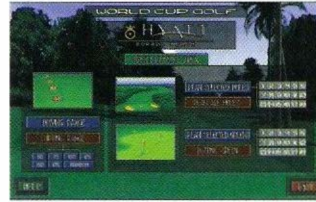
Läßt WCG PGA LINKS liegen?

Nachdem PGA Tour Golf 486 schon kräftig am Stuhl von Links 386 pro gesägt hat, versucht World Cup Golf, dem Klassiker jetzt den Rest zu geben. Die Grafiken wirken ausgesprochen natürlich, wurde doch der Hyatt-Dorado-Golfkurs komplett gefilmt und mit Silicon Graphics- und Wavefront-Technologien bearbeitet: pro Loch sind durchschnittlich 500 verschiedene Ansichten vorhanden. Der Golfer wurde vor einem Blue-Screen gefilmt und durch die Verwendung von fünf (!) Kameras hat man nun die Möglichkeit, die Abschläge aus verschiedenen Winkeln zu betrachten.

Info: 486, SVGA, CD-ROM, U. S. Golf, November

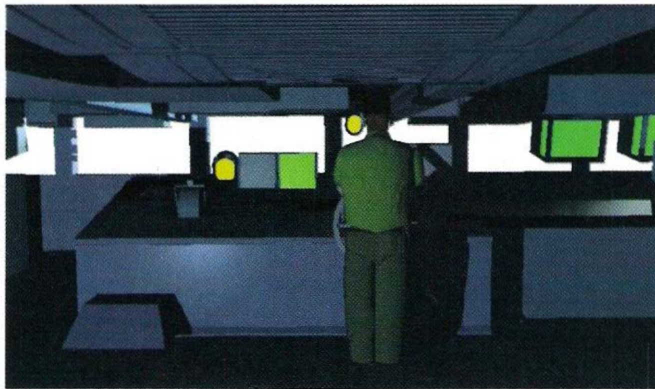








Grafik und Sound der Spitzenklasse kann World Cup Golf bieten. Da müssen sich Links 386pro und PGA Tour Golf 486 warm anziehen.



Mit Ticonderoga möchte Mindscape im Genre Simulationen weiter Fußfassen.

Ticonderoga

SVGA-Simulation von Mindscape

Daß sich Seeschlachtsimulationen nicht nur mit dem Zweiten Weltkrieg auseinandersetzen müssen, möchte Mindscape mit Ticonderoga unter Beweis stellen. Als Captain eines Kreuzers der Ticonderoga-Klasse sollen Sie Öltanker aus den Händen kaltblütiger Terroristen befreien, taktisch wichtige Punkte auf dem irakischen Festland besetzen und Stützpunkte der Armee vor Angriffen eines südamerikanischen Diktators schützen. Der allzu klischeehafte und teilweise makabere Hintergrund wird für den deutschen Markt möglicherweise modifiziert.

Info: 386, VGA, CD-ROM, Mindscape, Dezember

Team 17

Prügelspiel, Ballerspiel und Rennspiel

Die Actionexperten aus England schlagen wieder voll zu. Alien Breed - Tower Assault schlägt in die gleiche Kerbe wie sein beliebter Vorgänger; die verbesserte CD-ROM-Version kann sogar mit einem dreiminütigen Intro und zahlreichen Zwischensequenzen aufwarten. Ultimate Body Blows wird noch in diesem Monat erscheinen, hier handelt es sich um eine reine Konvertierung der schon etwas älteren Amiga CD 32-Version. Micro-Machines muß sich warm anziehen, denn mit Overdrive erscheint im Oktober eine Amiga-Konvertierung, die sich mit dem gleichen Thema beschäftigt und in Amiga-Magazinen bereits ausgezeichnete Wertungen erzielen konnte.

Info: 386, VGA, Disk und CD-ROM, Team 17





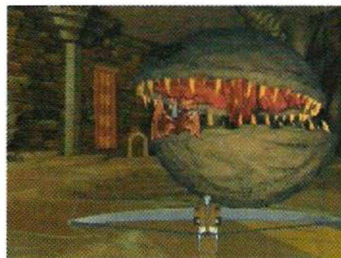


Der zweite Teil von Alien Breed trägt den Titel Tower Assault (oben, Mitte); unten: Ultimate Body Blows!

Dragon Lore

Neue Rollenspielserie

Neue Rollenspiele brauchen große Namen. Da hat Dragon Lore die besten Voraussetzungen. Die Spielidee wurde von TSR-Stardesigner Francois Marcella-Froideval ausgearbeitet und die programmtechnische Umsetzung übernahm das französische Softwarehaus Cryo (MegaRace, Lost Eden).





Dragon Lore sieht Lost Eden sehr ähnlich!

Zur Story: Nach einem verheerenden Krieg am Anfang der Zeitrechnung verzieht sich eine Handvoll Ritter zusammen mit einigen Drachen in ein abgelegenes Tal und lebt fortan friedlich miteinander. Nach Jahrzehnten sind Drachen außerhalb des Tals vollkommen ausgestorben und existieren nur noch in Legenden. Alles scheint also in bester Ordnung, bis eines Tages ein Ritter Verrat begeht und das Geheimnis des Tals lüftet. Hier tritt der Spieler in Aktion und muß für Recht und Ordnung sorgen. In puncto Grafik, Sound und Gameplay kann man auf den ersten Blick überraschende Parallelen zu Cryos zukünftigem Großprojekt Lost Eden feststellen - das erscheint allerdings unter Virgin Interactive?!

Info: 386, VGA, CD-ROM, Mindscape, Dezember

Die Sage von Nietoom

Neues deutsches Programmierteam

Daß sich deutsche Adventures nicht mehr vor Produkten aus Übersee verstecken müssen, zeigte uns schon Bazooka Sue. 4th Generation, ein junges Programmierteam, möchte diese Theorie tatkräftig untermauern. Der Grundstein für Die Sage von Nietoom wurde vor knapp vier Jahren gelegt, damals sollte das Spiel jedoch noch keine professionellen Ausmaße annehmen. Jetzt wird es ausschließlich auf CD-ROM erscheinen, und es konnte sogar Starkomponist Matthias Steinwachs für dieses Projekt gewonnen werden. Die Story: der junge Bursche Marco erfährt am Sterbebett seines Großvaters Wando, daß die Sage von Nietoom wahr ist. Das Geheimnis liegt in seinem Haus und der nahen Umgebung verborgen. Als Wando stirbt, beginnt das Abenteuer.

Info: 386, VGA, CD-ROM, 4th Generation, Dezember



Die Programmierer von links nach rechts: Stephan Freudenreich, Matthias Steinwachs, Jon Berger, Thomas Kühne, Rex Sander, Mortin Gutzeit.





Die Sage von Nietoom könnte ein Riesenerfolg werden. Die tollen Grafiken werden mit einer passenden Musik von Matthias Steinwachs unterlegt.

Tom Long

Adventure mit Mayo





Werbespiele gewinnen immer mehr an Klasse und drohen langsam aber sicher, kommerzieller Software den Rang abzulaufen. Jüngstes Beispiel ist das Adventure Tom Long, das von Promotion Software für den Tiefkühlmagnaten McCain entwickelt worden ist. Exzellente Grafiken und tolle Spielbarkeit zeichnen dieses Werbespiel aus. Aber Achtung! Tom Long darf nicht frei kopiert werden, sondern kann nur gegen eine Schutzgebühr von DM 10.- bestellt werden. *Die Adresse:* Promotion Software • Stichwort: McCain • Eisenbahnstr. 124 • 72072 Tübingen

Info: 286, VGA, Disk, Promotion Software, September

Retribution

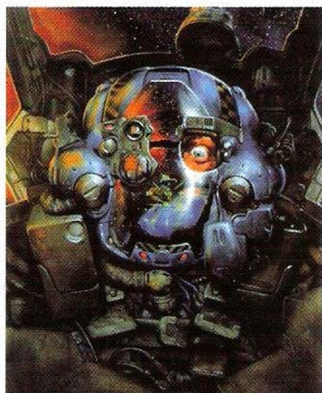
Konkurrenz für Armored Fist

Die Konkurrenz schläft nicht - das gilt in besonderem Maße auch für die Softwarebranche. Lange Zeit war NovaLogic der einzige Hersteller, der mit Voxelgrafik gearbeitet hat; Fehltritte wie das wenig berauschende Cyberrace untermauerten diese Tatsache. Mit Retribution stellt jetzt Gremlin Interactive ein futuristisches Ballerspiel auf die Beine, das sich durchaus mit den Referenzprogrammen Comanche und Armored Fist messen kann. Zumindest lassen die jetzt schon präsentierten Grafiken auf ein ganz großes Produkt hoffen. Laut Hersteller soll es elf riesige Kampagnen geben, die jeweils in 50 Missionen unterteilt sind. Einige Trainingsmissionen, filmreife Zwischensequenzen sowie eine „ausgefeilte künstliche Intelligenz" der Außerirdischen sollen das Ganze abrunden. Die Story läßt ein bißchen Endzeitstimmung aufkommen: eine fremde, außerirdische Rasse bringt den Erdenbürgern medizinischen Fortschritt und Wohlstand. Doch plötzlich, als alle Probleme der Menschheit beseitigt scheinen, verschwinden die Menschen in den Kolonien...

Info: 386, VGA, Disk und CD-ROM, Gremlin, Dezember







Die abgedrehte Story erzeugt eine ausgezeichnete Atmosphäre. Die Voxelgrafik kann sich auch sehen lassen.

Dreamweb

Jetzt in Deutsch erhältlich

Der Test von Dreamweb in Ausgabe 11/94 bezog sich auf die englische Version. Wie wir erfuhren, wird Dreamweb in Kürze auch als deutsche Version erhältlich sein. Die CD-Version wird deutsche Sprachausgabe zu bieten haben!

Paradox

Prähistorisches von Flair



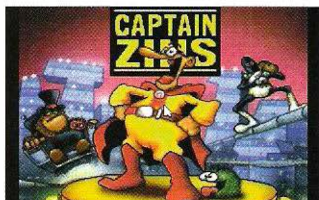
Mit Paradox möchte Flair Software den großen Sprung schaffen. Das Adventure spielt sowohl in der Steinzeit als auch im Mittelalter und beschäftigt sich mit dem Reisen durch die Zeit. Grafisch macht Paradox bis jetzt keinen schlechten Eindruck.

Info: 386, VGA, Disk und CD-ROM, Flair Software, Dezember

Captain Zins

Das zweite Werbespiel, das diesen Monat erscheint, ist Captain Zins von Art Department. Im Auftrag der Dresdner Bank haben die Bochumer wieder ein witziges Movie-Game entwickelt, das einige Stunden Spielspaß zum Nulltarif verspricht. Tolle Grafiken, atmosphärische Musik und eine abgedrehte Story zeichnen dieses Adventure aus. Das Spiel ist als Freeware produziert und in jeder Dresdner Bank kostenlos in limitierter Auflage zu haben. Später wird es auch bei den entsprechenden PD-Händlern oder Mailboxen erhältlich sein.

Info: 386, VGA, Disk, Art Department, Oktober





Nachrichten:

Dark Forces soll sich Gerüchten zufolge bis Februar 1995 verzögern, LucasArts will das nicht dementieren und äußert sich mit „in diesem Winter" +++ Vor Weihnachten soll von LucasArts eine **X-Wing Collectors CD-ROM** erscheinen, die alle Missionsdisks und das Hauptprogramm enthält +++ **Dark Sun 2** ist in Amerika bereits auf dem Markt, genauso wie die Dynamix-Spiele **Aces of the Deep** und **Front Page Baseball**; Test folgt nächste Ausgabe +++ MicroProse plant einen Nachfolger zu **Master of Orion** und eine **Expansiondisk zu UFO** +++ Bereits am 24. November soll eine Premiere Edition von Origins **Wing Commander 3** auf den Markt kommen +++ Bei **Armored Fist** gab es wohl noch Schwierigkeiten, neues Erscheinungsdatum ist Anfang November +++ Terminprobleme auch bei Sierra. Roberta Williams´ Grusel-Shocker **Phantasmagoria** kann erst im Februar 1995 für Schaudern sorgen

The Red Balloon

Bertelsmann im Spielegeschäft

Die Bertelsmann-Tochter Telemedia GmbH steigt mit den neuen Labels The Red Balloon, Red Balloon Kids und telemedia interactive in das Spiele- bzw. Multimedia-Geschäft ein. Während sich Red Balloon Kids und telemedia interactive mit den Themen Edutainment und Multimedia auseinandersetzen, beschäftigt sich The Red Balloon ausschließlich mit Spielen. Ein echter Hit steht hier schon in den Startlöchern: Ambermoon, das Ende letzten Jahres dem Konkurs von Thalion zum Opfer fiel, wird nun fertiggestellt und unter The Red Balloon Ende November erscheinen. Das wird aber längst nicht alles sein, denn die Gütersloher arbeiten im Moment auch noch an zwei Eigenentwicklungen: Berlin Connection und Shine.



Viele hatten Ambermoon schon abgeschrieben. Jetzt erscheint es doch noch vor Weihnachten.



Super Mario Kart aus der 3D-Perspektive! Auf dieses Spiel haben viele PC-Besitzer lange gewartet!

Superkarts

Super Mario Kart für den PC

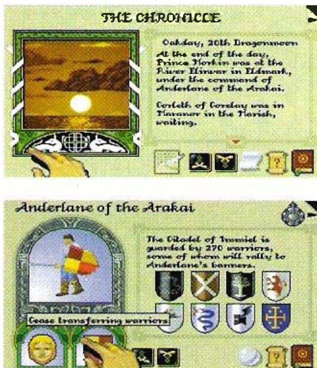
Wer neben einem PC auch ein Super Nintendo sein eigen nennt, wird an Super Mario Kart nicht ohne Funkeln in den Augen vorbeigegangen sein. Jetzt gibt es ein ähnliches Spiel auch für den PC! Das junge Softwarehaus Maniac Media, das auf der letzten ECTS in London Premiere feierte, kann mit Superkarts alles bieten, was Super Mario Kart so erfolgreich machte. Turboschnelle Grafiken, gepaart mit grandioser Spielbarkeit, zeichnen diese nicht ganz ernstzunehmende Simulation aus. Trotz der vielen witzigen Animationen und Portraits kommt die Realitätsnähe nicht zu kurz. Wie im richtigen Leben bricht das Kart plötzlich aus, sobald man mit erhöhter Geschwindigkeit in die Kurve geht und kleine Pfützen sorgen für verhängnisvolle Rutschpartien.

Info: 386, VGA, Disk und CD-ROM Maniac Media, Dezember

Lords of Midnight

Fortsetzung eines Klassikers

Anfang der 80er entwickelte der Engländer Mike Singleton zwei Spiele, die heutzutage Kultstatus erreicht haben: Lords of Midnight 1 und 2. Der dritte Teil erscheint Mitte November für den PC.



Mark Singleton möchte mit Lords of Midnight 3 sein Comeback feiern.

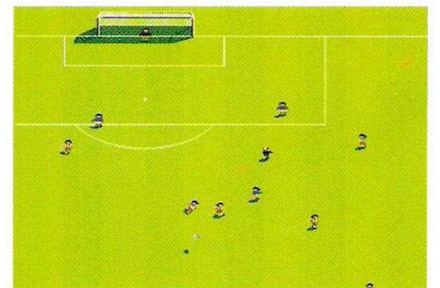
Unter der Herrschaft des Mondprinzen Luxor kehrte endlich Frieden in das Land of Midnight ein. Doch jetzt scheint das gesamte Königreich dem Untergang geweiht, denn Boroth Wolfheart hat alle Landesfürsten gefangennehmen und einkerkern lassen. Und zu allem Unglück ist auch noch das Auge des Mondes verschwunden. Dieser Edelstein gibt seinem Besitzer unvorstellbare Kräfte und ist wohl der stärkste magische Gegenstand im ganzen Land. Die Aufgabe ist klar: als letzter freier Fürst muß man seine 23 Kollegen aus der Gefangenschaft befreien und den Edelstein an seinen angestammten Platz zurückbringen. Das Spiel selbst läuft in Echtzeit ab, d. h. wenn man sich 24 Stunden vor dem Bildschirm vergnügt, ist auch im Land of Midnight ein Tag vergangen - man sollte also so wenig Pausen wie möglich machen, um keine wertvolle Zeit zu verlieren. Darüber hinaus wurden sogar die vier Jahreszeiten mit ins Programm übernommen. Wenn man im September oder Oktober Lords of Midnight spielt, werden Blätter von den Bäumen fallen und im Januar ist die gesamte Landschaft mit Schnee überzogen. Das alles erhöht die Atmosphäre, und es fällt nicht schwer, im Spiel zu versinken.

Info: 386, VGA, Disk und CD-ROM, Domark, November

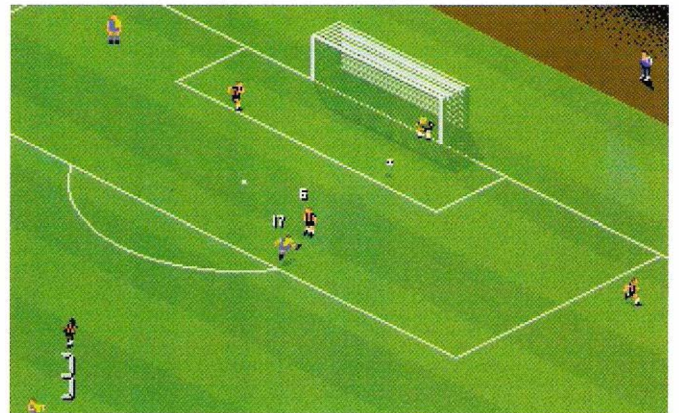
Fußball total!

Fußballspiel mit Suchtfaktor

Die aus Kroatien stammende Programmiertruppe Croateam arbeitet fieberhaft an der Fertigstellung ihres ersten größeren Projekts Fußball total! Es erinnert stark an den Klassiker Sensible Soccer und kann sogar an dessen Klasse herankommen. Die winzigen Miniaturkicker wurden überraschend gut und vor allem witzig animiert und lassen sich ausgezeichnet kontrollieren. Spektakuläre Fallrückzieher, Flugkopfbälle und Volleyschüsse gibt es bei diesem Spiel im Sekundentakt zu bewundern.


Fußball total! verfügt über sämtliche Statistiken von Der Trainer!

Info: 386, VGA, Disk, Black Legend, November



Lothar Matthäus Soccer

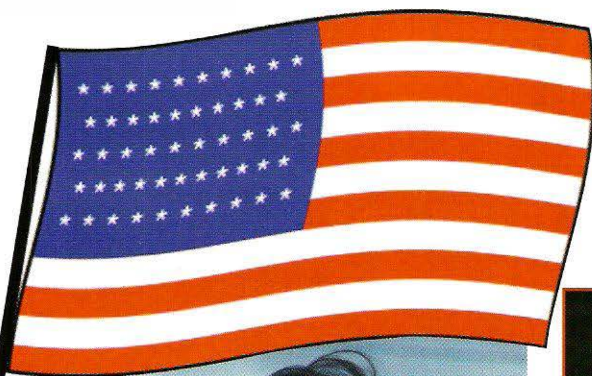
Neues Referenzfußballspiel von Krisalis?

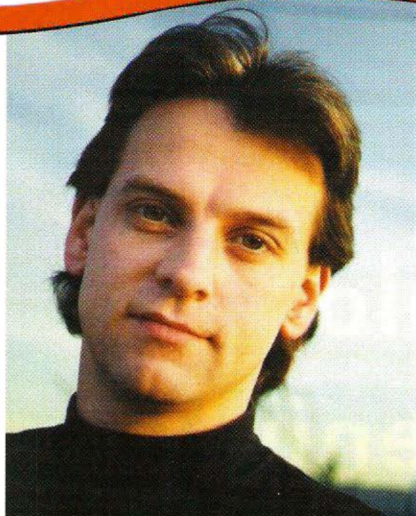
Die „interaktive Fußballsimulation" rund um den deutschen Fußballstar Lothar Matthäus ließ vor wenigen Monaten noch viele Fragen offen. Das zweite Spiel, das sich nun mit der lebenden Kickerlegende beschäftigt, stammt von Krisalis und schickt sich, in der Bundesliga mitzumischen. Aufgrund der hohen Spielbarkeit, die schon allein durch das äußerst übersichtliche Feld garantiert wird, wird sich Lothar Matthäus Super Soccer mit Größen wie FIFA Soccer oder Sensible Soccer durchaus messen können.

Info: 386, VGA, Disk, Krisalis, November

Checkpoint USA

■ von Markus Krichel





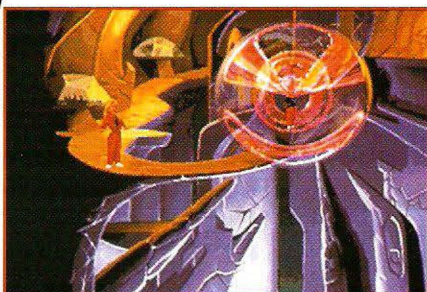
Interplay wird naß

Michael Conti von Interplay Productions ist der Regisseur für die interaktive PC-Filmversion von Waterworld. Mit einem Budget von 135 Millionen Dollar wird der dem Spiel als Vorlage dienende Film Waterworld den fragwürdigen Rekord für den teuersten Kinofilm aller Zeiten brechen. Die Hauptrollen in dem Science Fiction-Epos, in dem es von Wesen mit Kiemen und Schwimmhäuten nur so wimmeln wird, übernehmen Kevin Costner und Dennis Hopper. Ein Vorab-Interview mit Michael Conti können Sie in einer der nächsten Ausgaben lesen.



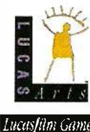
Ultima IX - Ascension

Mike McShaffry und Warren Spector, die Designer für Origins neunten Teil der Ultima-Serie, zeigen sich erstaunlich kooperativ und geben bereitwillig erste Informationen über Ultima 9 - Ascension heraus. So soll zum Beispiel endlich die große Frage „Wer ist der Guardian?" beantwortet werden. Verschwunden ist auch der hüpfende Avatar-Kasper. In U9 konzentriert man sich wieder auf gute Stories im Stil von Ultima 4. Ascension wird nur auf CD-ROM



The Dig von LucasArts - grafisch soll es das beste aller Lucas-Adventures werden. Ob der Spielwitz aber auch Knüller wie Sam'n'Max und Day of the Tentacle schlagen kann?

erscheinen und über SVGA-Grafiken, Sprachausgabe und gerenderte Szenen und Gegenstände verfügen. Eines der Gruppenmitglieder soll als lebendes Hintbuch fungieren. Auf die Frage nach dem Umfang des Spiels antwortet Spector: Ultima 8 war eine Kurzgeschichte - Ultima 9 wird ein Roman.



Ausgrabungen erfolgreich

Die Game Engine für das LucasArts-Abenteuerspiel The Dig scheint komplett zu sein. Erste Bilder weisen darauf hin, daß The Dig zumindest grafisch das bisher beste LucasArts-Adventure werden wird - und das will was heißen. Im Zusammenhang mit diesem Spiel taucht in der Fachpresse immer wieder der Name Steven Spielberg auf. Dieses Gerücht hat sich nicht bewahrheitet. Spielberg ist zwar ein Computerspiel-Freak, aber die Produktion eines Games ist wohl doch ein paar Nummern zu klein für den erfolgreichsten Regisseur der Welt.

MicroProse mit neuem RPG

Ebenfalls ins Reich der Rollenspiele fällt eine brandneue Lizenz für MicroProse Software. Auf der Brettspielemesse Gen-Con gab man bekannt, daß man von Wizards of the Coast die Computerspielrechte für Magic - The Gathering erworben hat. Dieser Titel, dessen Produzent noch nicht feststeht, wird in den kommenden Monaten für einigen Wirbel sorgen. Daß derlei Lizenzierungen auch umgekehrt funktionieren, beweist Origin Systems. Gerüchten zufolge will man in Austin jetzt auch Brettspiele entwerfen, die von den bekannten Namen Ultima, Wing Commander und Strike Commander profitieren sollen.



Über den „hüpfenden Avatar-Kasper" waren viele Ultima-Spieler der ersten Stunde enttäuscht. Ultima IX soll altes Spielfeeling wie in den früheren Ultima-Teilen bieten.

Handsignierte Larrys zu gewinnen

Aufgepaßt - es gibt wieder was zu gewinnen. Oberbaggermeister Larry Laffer, auch als Leisure Suit Larry bekannt, hat endlich das Sprechen gelernt. Wer's nicht glaubt, kann sich mit Hilfe der CD-ROM-Version von LSL, Teil 6 - Shape Up or Slip Out von diesem Wunder selbst überzeugen. Larry-Designer Al Lowe hat es sich nicht nehmen lassen, die drei Kopien mit seiner stärkeren, rechten Hand zu signieren. Die Preisfrage: Welcher Teil der Leisure Suit Larry-Serie fiel wegen Trunkenheit des Titelhelden aus?

Kommentare, Kritik und Fragen

zu Checkpoint USA können Sie in CompuServe an die Adresse: 73233,742 (Internet 73233.742@compuserve.com) oder mit einem Brief an die Redaktion, Stichwort Checkpoint USA, loswerden.

Gewinnspiel: Oldtimer

Geschichtsstunde







Das österreichische Softwarehaus Max Design legt besonderen Wert auf Spieltiefe. Schon bei der Handelssimulation 1869 wurde der Spieler mit historisch akkurat recherchierten Fakten überhäuft - und das hat sich bei Oldtimer nicht geändert. Der Entwicklungszeit gingen zwei Jahre intensive Forschungsarbeit voraus, in der nicht nur meterweise Bücher studiert, sondern auch viele interessante Gespräche mit Veteranen des Automobilbaus geführt wurden. Deshalb gibt es bei diesem Gewinnspiel auch nicht die üblichen Preise zu gewinnen, sondern ausgezeichnete Oldtimer-Modelle, die bis ins kleinste Detail den großen Vorbildern nachgebildet wurden. Der Hauptpreis ist das Sondermodell Mercedes Benz SSKL „Caracciola"; als Nebenpreise winken die konventionellen Modelle Mercedes Benz SSK, Mercedes Benz 500K, Bugatti „Type59" und Alfa Romeo 8C 2300M. Darüber hinaus werden natürlich auch noch Mousepads, Videos und Spiele unter den Einsendern der richtigen Antwort verlost.

Die Frage:

In welchem Jahr schlägt man bei Oldtimer die Laufbahn eines Automobilherstellers ein?

a) 1899
b) 1921
c) 1855

Wenn Sie die richtige Antwort wissen, dann schreiben Sie bitte den entsprechenden Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und schicken Sie diese an:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Oldtimer
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

Einsendeschluß: 7. 12. 1994
Mitarbeiter des Computec Verlags sowie deren Angehörige sind nicht zur Teilnahme berechtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.







1. Preis
Oldtimer-Modell Mercedes Benz SSKL „Caracciola" (1931)
+ Spiel Oldtimer CD-ROM
+ Original Oldtimer-Mousepad
+ Oldtimer-Video

2. bis 5. Preis
Oldtimer-Modell Alfa, Bugatti oder Mercedes
+ Spiel Oldtimer CD-ROM
+ Original Oldtimer-Mousepad
+ Oldtimer-Video

6. bis 10. Preis
Spiel Oldtimer CD-ROM
+ Original Oldtimer-Mousepad
+ Oldtimer-Video

11. bis 20. Preis
Original Oldtimer-Mousepad
+ Oldtimer-Video

21. bis 100. Preis
Oldtimer-Video

Gewinnspiel: Dreamweb

Das große

Dreamweb konnte in Ausgabe 11/94 einen Überraschungserfolg landen. In puncto Atmosphäre und Spieltiefe kann sich dieses Endzeitspektakel mit zahlreichen Konkurrenzprodukten aus den Staaten messen und diese vielleicht sogar überbieten. Die atemberaubende und gleichzeitig nachdenklich stimmende Story erzeugt eine phantastische Atmosphäre, die durch die düsteren, mystischen Klänge auf die Spitze getrieben wird. Da High Tech und elektronische Finessen eine ausschlaggebende Rolle bei diesem Endzeit-Adventure spielen, liegt nichts näher, als einen multimedialen Hauptpreis zu verlosen. Der erste Preis ist eine heiße TV-Video-Kombination von Amstrad, komplett mit zwei übersichtlichen Fernbedienungen und einer bequemen Quick-Start-Funktion. Als „Trostpreise" winken den Einsendern der richtigen Antwort außerdem zehn Exemplare des Fußballspiels Empire Soccer. Um einen der zehn Preise zu gewinnen, müssen Sie lediglich folgende Frage beantworten:

The remaining powers of the Dreamweb have united, destroying the keepers and opening the gates to other worlds.

This has brought evil and chaos through the Dreamweb.

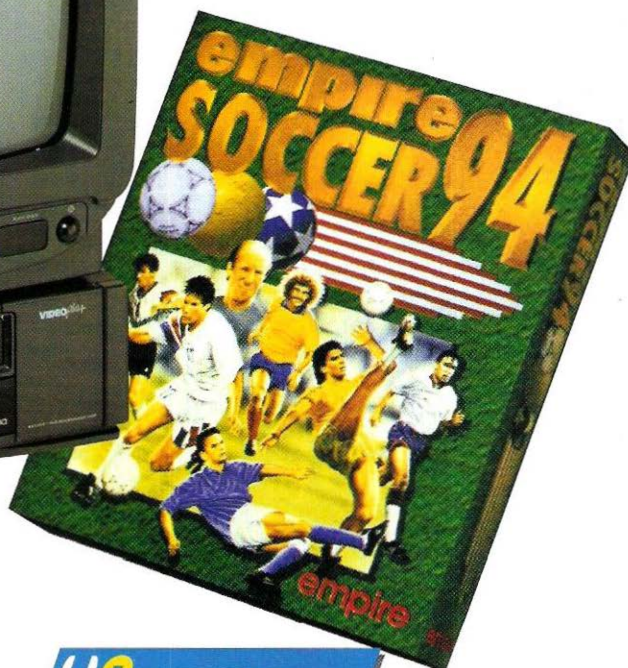


Dreamweb-Gewinnspiel



1. Preis
Amstrad Fernseher-Video-Kombination

2. bis 10. Preis
Spiel Empire Soccer



empire SOFTWARE & PC Games Disc & Mag

Welches Spiel erscheint ebenfalls in Kürze unter dem Label Empire?

a) Dawn Patrol
b) Moon Patrol
c) Earth Patrol

Schreiben Sie den richtigen Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und schicken Sie diese an folgende Adresse:

Computec Verlag • Redaktion PC Games • Kennwort: Dreamweb • Isarstr. 32-34 • 90451 Nürnberg

Einsendeschluß: 7. 12. 1994

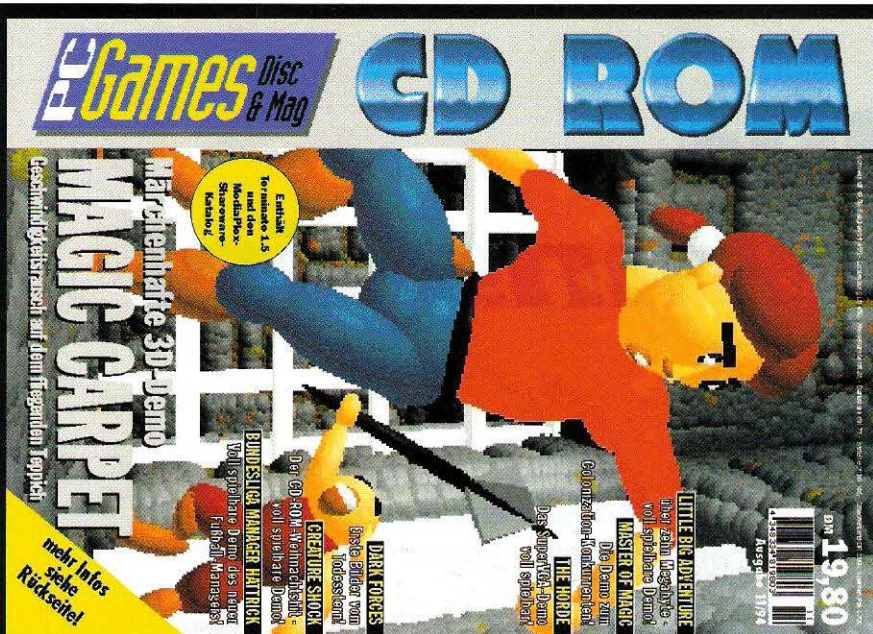
Mitarbeiter des Computec Verlags sowie deren Angehörige sind nicht zur Teilnahme berechtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

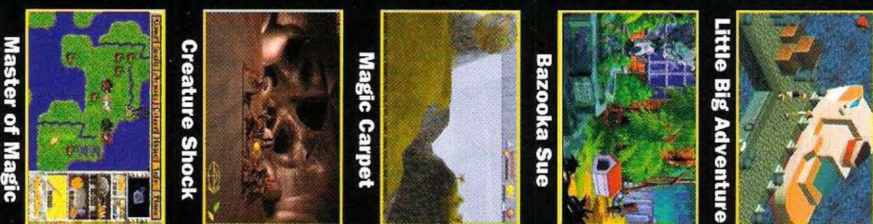
PC Games CD-ROM 11/94

Spiele

Wenn man den Markt für CD-ROM-Magazine beobachtet, findet man die verschiedensten Publikationen, die aber unserer Meinung nach durchweg am Kern der Sache vorbeigehen. Viele bieten megabyteweise Videoclips, Live-Reviews und Diashows. Wer nicht an einem Silberling voller Nippes interessiert ist, sondern die aktuellsten Spiele einfach selbst anspielen möchte, findet im Zeitschriftenhandel jetzt zum dritten Mal eine CD-ROM genau nach seinem Geschmack: Die PC Games CD-ROM 11/94.

Zum Sammeln! Mit den CD-Inlays zum Ausschneiden können Sie die PC Games CD-ROM auch im CD-Schrank oder -Rack aufbewahren.





11/94 PC Games CD-ROM

Spielbare Demos
Magic Carpet
Little Big Adventure
The Horde
Master of Magic
Creature Shock
Bundesliga Manager Hat-trick
Cyclones
Bazooka Sue
Time Hunters
Quarantine
Blackthorne
Breakthru for Windows
Dragon Lore
Battle of Britain 2
Tristan Pinball
SimCity 2000
Crossworld
Pokertris for Windows
Project X
Complete Chess System 2
Beneath a Steel Sky CD
Shadow of the Comet CD

Selbstlaufende Demos
Dark Forces
Infogrames Winter Mix
Delta-V


SimCity 2000


B. Manager Hattrick


Beneath a Steel Sky CD

Nascar Racing
Colonization
Under a Killing Moon
Space Quest 6

Bugfixes/Updates
Pacific War
Archon Ultra
Tony Larusse 2 CD-ROM
Tony Larusse 2 Disk
Pacific Strike
Links 386 pro
Magic of Endoria
Gabriel Knight CD-ROM
Gabriel Knight Disk
Sherlock Holmes
Reunion

Shareware
Terminate 1.5 (deutsche On-line-Hilfe)
Jazz Jack Rabbit
Depth Dwellers
CDU - Kennste Deutsch-land?
Tom Long
Apocalypse Now!
Wild West
Brudal Baddel
Super Blox
Vikings
Tank Blaster

PC Games CD-ROM 11/94

So oder so?

Möchten Sie:

Eine monatliche CD-ROM, die mal unter DOS und mal unter Windows läuft, und sich zum Großteil darauf beschränkt, Sie mit gestammelten Live-Previews und Videoclips einzuschläfern?
Eine CD-Zeitschrift, auf der zwar die neuesten Spiele angekündigt werden, die aber von den wirklichen Knüllern nur einige Screenshots bietet?
Ein gähnend langsames Menüprogramm, viel Firlefanz, den man nur einmal kurz anschaut und dann nie wieder benutzt, sowie minimalen Spielspaß zu gesalzenem Preis?

Oder möchten Sie:

Jede Menge spielbare Demoversionen der neuesten Spiele-Knüller, die Sie schon auf dem Rechner haben, bevor andere Spielezeitschriften überhaupt davon gehört haben?
Monatlich die besten Shareware-Spiele - und zwar nur solche, die in der PC Games-Redaktion als gut oder sehr gut befunden wurden?
Bugfixes und Updates für ältere und neuere Spiele, die Ihre bisherige Software-Sammlung um sinnvolle, vom Hersteller nachgereichte Änderungen und Neuerungen erweitern?

pur!

SEIT 26. 10. IM ZEITSCHRIFTEN-HANDEL

Die Highlights PC Games CD-ROM 11/94:

Magic Carpet von Bullfrog

Zum Review in der aktuellen PC Games können Sie den ersten Level bereits voll selbst spielen. Sie möchten wissen, ob Oliver Menne das Spiel nicht zu hoch bewertet hat? Dann probieren Sie das Demo des Monats doch einfach selbst aus. Sie werden Augen machen!

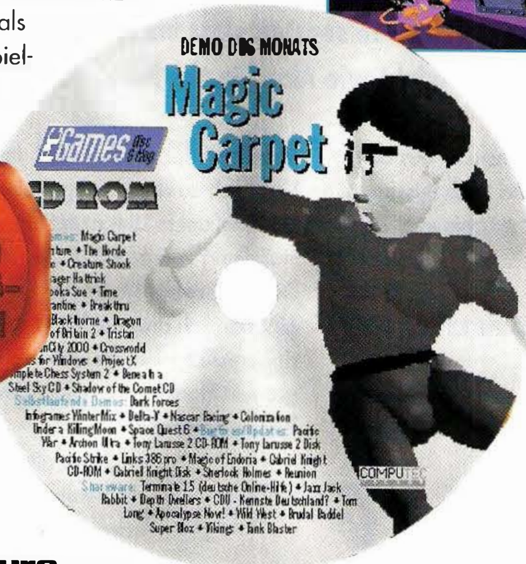


Bazooka Sue

Bissiger Humor und grandiose Grafiken - das ist auch einem deutschen Hersteller zuzutrauen. Das Softwarehaus Starbyte will es mit seinem lang vorbereiteten Adventure-Projekt Bazooka Sue ganz locker mit der internationalen Konkurrenz aufnehmen. Bazooka Sue - besser als Larry und Sam & Max? Mit dem spielbaren Demo können Sie das selbst entscheiden!

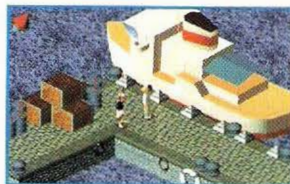






Little Big Adventure

Zwei Programmierer, die seinerzeit am Mega-Knüller Alone in the Dark beteiligt waren, machten sich auf, um etwas ganz Neues zu schaffen. Heraus kam ein Action-Adventure, das sowohl technisch als auch spielerisch alle vergleichbaren Programme in den Schatten stellt. SuperVGA-Grafik und die flüssigsten Animationen überhaupt machen Little Big Adventure zum großen Hoffnungsträger für die Weihnachtszeit. Allein das Demo ist schon über 10 Megabyte groß. Neugierig geworden?



Master of Magic

Schafft sich MicroProse mit Master of Magic einen starken Colonization-Konkurrenten im eigenen Haus? Wer dieser Frage nachgehen will, braucht keine Berichte zu lesen: einfacher ist selber testen!



und vieles, vieles mehr...



Little Big Adventure

Bezaubernde Eierköpfe

Hinter einem noch unbekannten Namen müssen sich nicht zwangsläufig auch unbekannte Persönlichkeiten verbergen. Das jüngste Beispiel für ein Softwarehaus, das in Deutschland noch keiner kennt, dessen Gründer aber bereits einen guten Namen haben, ist Adeline. Frederic Raynal und Laurent Salmeron sorgten einst bei Infogrames für Aufsehen, denn aus ihrer Feder stammt ein so innovatives Produkt wie Alone in the Dark, das monatelang die Charts anführte.

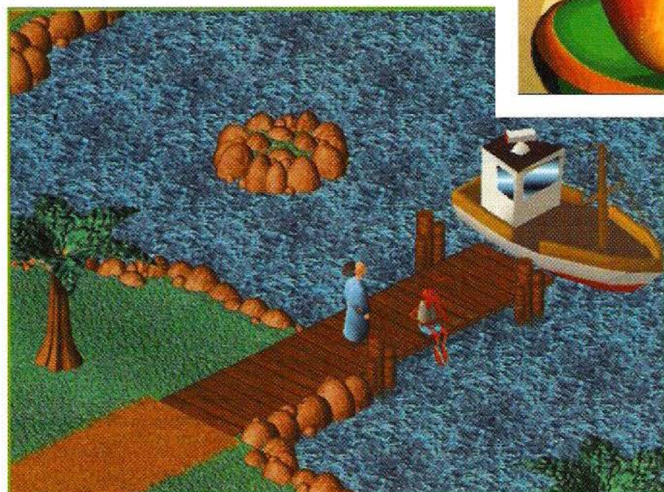
Die Parallelen zwischen Little Big Adventure und Alone in the Dark drängen sich dem Spieler zwar nicht auf, die gemeinsame Herkunft läßt sich aber auf keinen Fall verleugnen. Genau wie im erstgenannten Spiel präsentiert sich das Spielgeschehen aus der isometrischen 3D-Ansicht, allerdings mit unzähligen Verbesserungen: Statt 320x200 Bildpunkten gibt es jetzt gerenderte SuperVGA-Grafiken aus dem 3D-Studio und noch flüssigere und natürlicher animierte Bewegungen.

Die Berufung

Die Hintergrundstory entführt den Spieler auf einen fernen Planeten, der von menschenähnlichen Wesen, den Quetch, bewohnt wird. Im Vergleich zu dem hochgesteckten Spielziel in LBA mutet die Handlung von Alone in the Dark fast etwas banal an: Es gibt nämlich diesmal keine geringere Aufgabe, als den ganzen Planeten zu retten. Ein Tyrann namens Dr. FunFrock hat fast alle Einwohner von der nördlichen Hemisphäre des Planeten auf die Südhalbkugel vertrieben und regiert jetzt im Norden mit eiserner Faust. Einer alten Sage nach soll die alte Gottheit Sendell eines Tages einen Sterblichen dazu bestimmen, die Welt von FunFrock zu befreien. Genau diesen Part übernehmen Sie - in der Rolle des jungen Abenteurers Twinkel, der eines Nachts träumt, er sei jener Berufene. Ihre Aufgabe ist es, zunächst ver-



Au Backe: Wenn Twinkel sein Abenteuer nicht bewältigen kann, gibt es von Ohrfeigen gerötete Wangen...

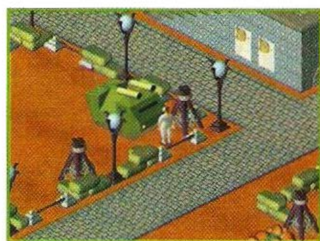


Die Anzahl der verschieden ausgestalteten Gebäude ist beachtlich: Hier ein mittelalterlich wirkender Laden.





Is cool man! Die Spielfiguren in LBA wirken weitaus realistischer als in Alone in the Dark...



...und auch die gerenderten Hintergründe sind dank SuperVGA-Grafik um einiges detailierter.

schiedene magische Gegenstände, die über den ganzen Planeten verstreut sind, zu finden. Wenn es soweit ist, kann Twinkel den Gott Sendel erwecken, um zusammen mit ihm den Tyrannen zu stürzen. Von Ihrer hohen Berufung merken Sie zu Beginn des Spiels aber noch herzlich wenig: In einer Gefängniszelle harren Sie Ihres Schicksals. Die einzige Möglichkeit, aus der Zelle zu entkommen, ist, einen Wärter zu überwältigen. Bereits hier kommen die ersten Parallelen zu A.i.t.D. zutage. Die Steuerung von Twinkel erfolgt nämlich am bequemsten über die Tastatur. Die Laufrichtung bestimmen Sie mittels der Cursortasten, und sämtliche Aktionen werden über die Spacetaste gesteuert.

Sportlich bis aggressiv

Die Spielfigur befindet sich stets in einem von vier verschiedenen Aktionsmodi - Normal, Sporty, Aggressive oder Discreet. Drückt man beispielsweise im Sporty-Mode die Spacetaste, führt die Spielfigur einen Sprung aus, während die gleiche Taste im Normal-Mode Türen öffnet, Gegenstände benutzt und mit anderen Personen spricht. Für jeden einzelnen Mode sind völlig verschiedene Animationen vorgesehen. So schleicht Twinkel zum Beispiel im Discreet-Modus in gebückter Haltung über den Bildschirm, wo er im Aggressive-Modus wie ein Preisboxer auf der Stelle tanzt. Die überaus gelungenen Animationen machen dann auch einen Großteil des Zaubers aus, den Little Big Adventure auf den Spieler ausübt. Um das Little Big Adventure zu lösen, brauchen auch erprobte Adventure-Löser sicher etwas länger als für den inoffiziellen Vorgänger. Das ganze Spiel gliedert sich in mehr als 40 verschiedene Spielumgebungen mit jeweils rund 50 begehbaren Gebäuden. Nach Angaben von Adeline soll man selbst mit der kürzesten Komplettlösung mehr als zehn Stunden mit dem Durchmarschieren beschäftigt sein. Als Veröffentlichungstermin für die CD-ROM wird von Adeline noch Ende November angepeilt. Wenn das fertige Spiel noch rechtzeitig bei uns ankommt, werden wir Ihnen in der nächsten Ausgabe dann ein ausführliches Review anbieten.

Thomas Borovskis ■

Ecstatica

Im Rausch der Sinne

Ecstatica ist kein Aufputschmittel für technobegeisterte Tanzbären, sondern ein 3D-Action-Adventure mit revolutionärer Grafik, das allenfalls dem Umsatz von Psygnosis Flüüügel verleihen wird.

Wenn Sie sich zur Stammleserschaft der PC Games zählen, kennen Sie bereits den Helden dieses Spieles: Der smarte Coverboy der Ausgabe 11/94 spielt die Hauptrolle in dem mit Spannung erwarteten 3D-Epos Ecstatica. Auf den ersten Blick erinnert das Spiel an Alone in the Dark; allerdings steckt hinter den pausbäckigen Figuren ein grundlegend neues Grafiksystem. Anstatt auf die bewährte Polygon-Technik zurückzugreifen, die beispielsweise bei den Infogrames-Produkten zum Einsatz kommt, sind die Ecstatica-Animationen fast vollständig aus Ellipsen zusammengesetzt. Dieses Verfahren bietet den Vorteil, daß die Bewegungen der Akteure wesentlich ästhetischer und „runder" aussehen.



Arbeitsteilung

Noch kennt ihn kaum jemand in der PC-Computerspiel-Branche, aber das könnte sich dank Ecstatica schnell ändern: Andrew Spencer, die eine Hälfte des Ecstatica-Duos, hat die Grafikengine im Alleingang entwickelt und zeichnete in der Vergangenheit für den C 64-Klassiker International Soccer verantwortlich. Seine mathematischen Kenntnisse, die er sich während eines Oxford-Studiums aneignete, kamen ihm dabei sicherlich zugute. In jahrelanger, mühevoller Arbeit erprobte er immer schnellere und aufwendigere Routinen. Allerdings fehlte Spencer das Know-how, um mit seinem System ein optisch ansprechendes Spiel zu produzieren. Durch einen gemeinsamen Freund lernte er Alain Maindron kennen, der hauptberuflich als Grafiker und Animator arbeitet und schon an einigen abendfüllenden Zeichentrickfilmen mitgewirkt hat. Da Alain jegliche Erfahrung im Computerbereich fehlt, ergänzen sich die Fähigkeiten der beiden ungleichen Partner optimal. „Hinter Ecstatica steckt eine Philosophie, nämlich die strikte Tren-



Trotz aller Gewalt kommt bei Ecstatica der Humor nicht zu kurz: Diese vollschlanke Dame macht sich bei jeder Gelegenheit an unseren Helden heran (rechts).

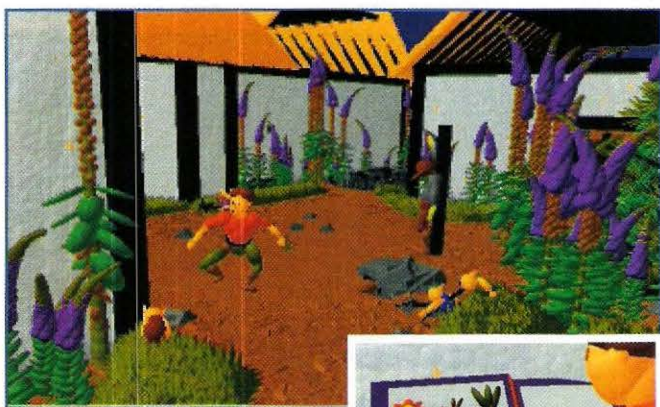


Leichen pflasterten seinen Weg: Diese Szenen werden für heiße Diskussionen und kalte Schauer über den Rücken sorgen.





Zweikämpfe à la Alone in the Dark gehören neben den Puzzles zu den Highlights des Spiels. Hoffentlich gelingt den Engländern eine exaktere Steuerung als ihren französischen Kollegen (oben).



Trotz der Fülle an Details soll Ecstatica zu den schnellsten 3D-Spielen gehören (oben).
In diesem Buch befinden sich die „Rezepte" für äußerst wirkungsvolle Zaubersprüche, mit denen man Zombies und andere Gestalten bekämpfen kann.

nung zwischen Programmierung und Kreativität", sagt Andrew Spencer.

Das Leben ist grausam

Ebenso wie Dreamweb entpuppt sich auch Ecstatica erst bei genauerem Hinschauen als Wolf im Schafspelz. So kann es Ihnen durchaus passieren, daß Sie beim Spaziergang durch eine Kirchenruine auf einen Priester treffen, der leblos von der Decke baumelt. Ein paar Schritte weiter erwartet Sie vielleicht eine verstümmelte Leiche, die in einer Blutlache schwimmt und in deren Eingeweiden noch die Tatwaffe steckt. Blutjunge Mädchen, die an Schwertern aufgespießt wurden, gehören ebenfalls zum Fundus des Gruselkabinetts. Gelegentlich wird Ihre Figur auch von einem Werwolf als Punchingball mißbraucht. Ecstatica ist kein Spiel für Leute mit einem labilen Nervenkostüm und spart daher nicht mit brutalen Szenen.

Petra Maueröder ■

So entsteht Ecstatica

Insgesamt 250 verschiedene Lokalitäten wird der Spieler im Laufe der Zeit kennenlernen, die bis zur Decke mit detailreicher 3D-Grafik vollgestopft sind. Jeder Raum entsteht in fünf Arbeitsschritten:



1. Mit einfachen Quadern legt der Grafiker Alain Maindran zunächst die Grundform des späteren Rau-mes fest.



2. Die kahlen Flächen werden mittels Texture Mapping verziert. Änderungen am Aufbau können noch vorgenommen werden.



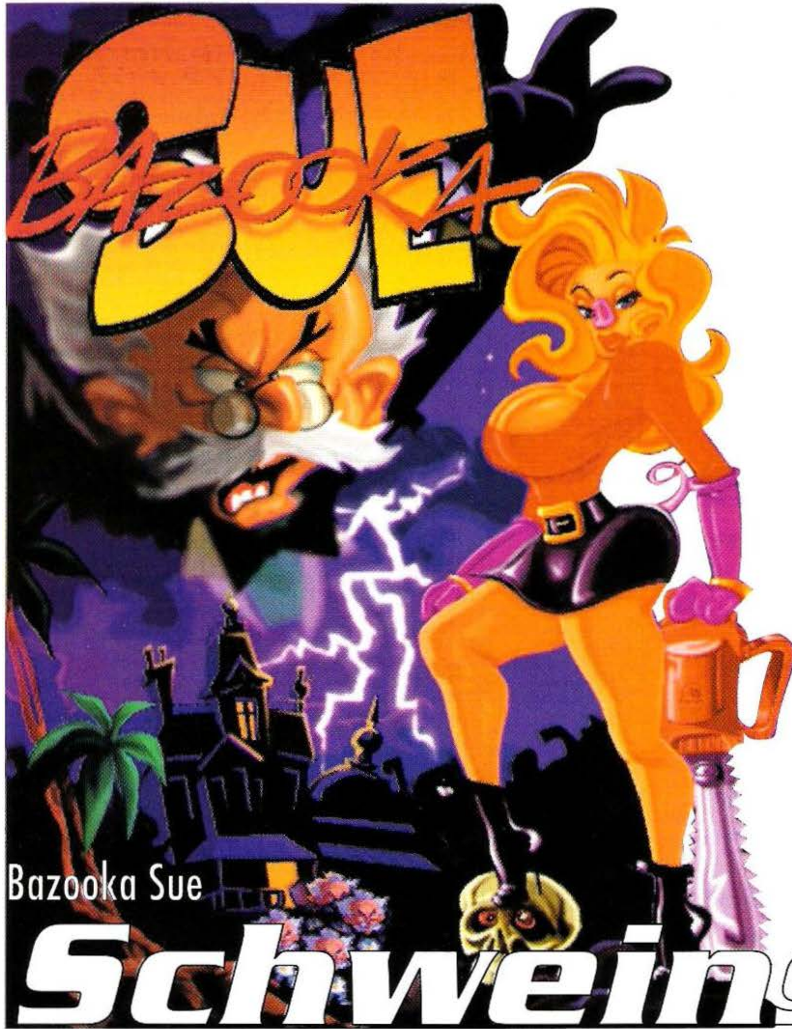
3. Anti-Aliasing heißt das Zauberwort, das dafür sorgt, daß die Ecken geschmeidiger wirken.

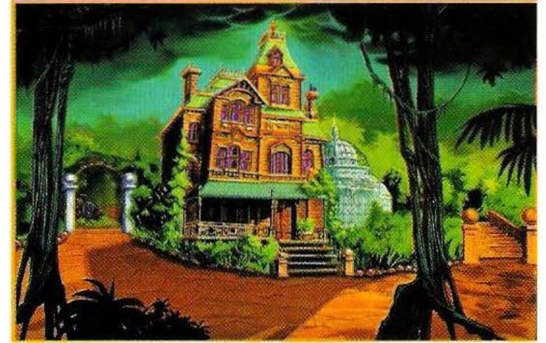


4. Einzelne Objekte wie Statuen oder Kerzen verleihen jedem Ort eine unverwechselbare Atmosphäre.

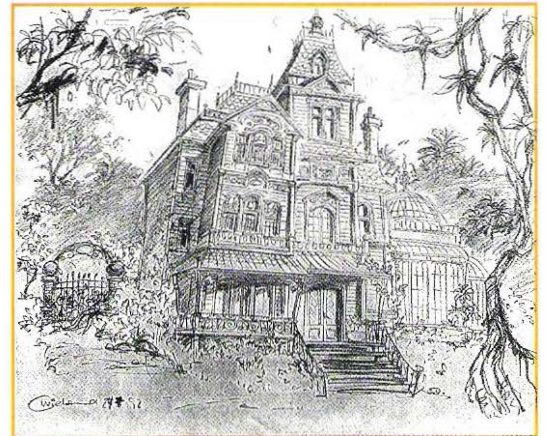


5. Zuletzt werden alle beweglichen Objekte hinzugefügt. Hier pirscht sich der Held durch das Gemäuer.





In dieser herrschaftlichen Villa residiert der größenwahnsinnige Dr. Bruth. Als Vorlage diente diese Schwarzweißzeichnung.



Bazooka Sue

Schweinskram

Die deutsche Antwort auf Larry wirft ihren beachtlichen Schatten voraus. Bazooka Sue, das aufregendste Schwein im Show-Business seit Miss Piggy, wird nicht nur durch ihr Dekolleté für Aufsehen sorgen.

Wenn das kein Grund zum Feiern ist: In der Bochumer Computerspiele-Schmiede Starbyte wird gerade an den letzten Feinheiten des neuen Adventure-Hammers Bazooka Sue gebastelt. Neben der Oberweite der tierischen Hauptdarstellerin hat das Spiel noch weitere Attraktionen zu bieten. Wenn sich Chef-Grafiker Carsten Wieland und sein Team beeilen, werden sie noch vor der internationalen Konkurrenz eines der weltweit ersten Super-VGA-Adventures auf den Markt bringen, wobei nun endlich der gesamte Bildschirm für die Darstellung der Grafik verwendet wird.

Bis zu 20 animierte Akteure werden sich gleichzeitig (!) auf dem Bild tummeln. Befürchtungen, daß SVGA-Animationen von Sam & Max-Kaliber wohl noch ein Weilchen auf sich warten lassen, widerlegt das abgedrehte Intro eindrucksvoll. Auch die vorab gezeigten Demos des eigentlichen Spiels beweisen, daß hinter der farbenprächtigen Fassade eine Menge Programmier-Know-how steckt. Logische Konsequenz des sauschnellen Grafiksystems: Ein 386er und 4 MB RAM genügen als Grundausstattung, allerdings sieht das Adventure erst auf einem flinken 486er wie ein Zeichentrickfilm aus. Bazooka Sue ist eben nicht nur aus anatomischer Sicht eine Augenweide.

Frauenpower

Unsere Heldin wurde als Sau geboren, sieht aus wie eine Sau und fährt wie eine Sau. Diese Erfahrung macht bereits zu Beginn des Spiels ein gerissener Sheriff, der sich mit Sue eine wilde Verfolgungsjagd liefert, bis die beiden in Swamp Rock landen. Sheriff Bullfrog ist gleichzeitig Bürgermeister des Städtchens und muß sich mit einem widerborstigen Stadtrat herumärgern. Auch der Pfarrer des Ortes gehört zu den illustren Gestalten, allerdings plagen ihn ganz andere Sorgen. Unbekannte Frevler haben nämlich den Friedhof seiner Gemeinde umgebuddelt und bei dieser Gelegenheit alle Leichen mitgehen lassen. Doch dies ist erst der Anfang des turbulenten Spiels, das sich über drei Tage erstreckt und in dessen Verlauf man einer hochbrisanten Genmanipulation auf die Spur kommt.

Starbyte will mit Bazooka Sue den Beweis antreten, daß Adventures made in Germany nicht zwangsläufig verkrampfte Komödien à la Hurra Deutschland bedeuten müssen. Statt abgedroschenen Kalauern erwartet Sie bei Bazooka Sue eine ulkige Story, die mit köstlichen Parodien auf bekannte Filmklassiker gespickt wurde. Ein verrückter Wissenschaftler, der in Frankenstein-Manier Mutanten



produziert, und ein gruseliges Motel abseits der Landstraße (Hitchcocks Psycho läßt grüßen) sind nur zwei Beispiele von vielen. Daß bei dem attraktiven Nebenerwerbs-Fotomodell auch die Erotik nicht zu kurz kommt, merkt man spätestens dann, wenn Sue den trotteligen, aber liebenswerten Tankwart Buzz ins Motelzimmer abschleppt.

Schönfärberei

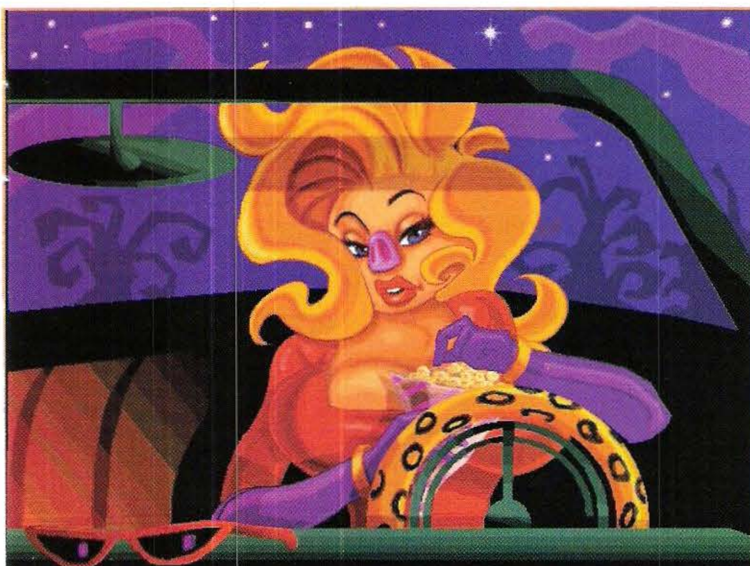
Carsten Wieland heißt der Künstler, der die resolute Dame und ihre zum Quieken komischen Kollegen auf Papier gebannt hat. Nach dem Einscannen wurden die Truecolor-Bilder auf das platzsparende 256 Farben-Format getrimmt. Damit die einmaligen Bilder nicht von Icons, Verblisten oder dem Inventory zerstört werden, hat man diese Komponenten kurzerhand vom Bildschirm verbannt. Wie es sich für ein trendy Adventure gehört, erfolgt die Steuerung vollständig per Maus. Die Form des Cursors ändert sich z. B., wenn Sie die Tür eines Hauses streifen (Öffnen) oder eine Person anklicken (Reden). Inwieweit dadurch die Puzzledichte beeinflußt wird, läßt sich natürlich erst nach unserem Review sagen, den wir für die nächste Ausgabe vorgesehen haben. Bazooka Sue wird es in mehreren Versionen geben.

Petra Maueröder ■

Frau am Steuer, das wird teuer: Sheriff Bullfrog zückt schon mal den Bußgeldbescheid. Hinter dem Steuer wird Bazooka Sue zur „Wildsau"!



Was paßt zur Hauptdarstellerin besser als ein Pink Cadillac? Der Lack ihres luxuriösen Gefährts harmoniert phantastisch mit Bazooka Sues klischeehafter Hautfarbe.





Europa und Amerika sind in vielen Belangen so grundverschieden, daß man sie nur mit Abstrichen miteinander vergleichen kann - für die Softwareproduktion gilt das natürlich ganz besonders. Verschlingt die Entwicklung eines vermeintlichen Topsellers in den Vereinigten Staaten mittlerweile mehrere Millionen Dollar, so lassen sich in Europa die dazu nötigen Bits und Bytes wesentlich günstiger aneinanderreihen. Ein Grund für diese gewaltigen Unterschiede ist sicherlich der Verzicht auf Hollywoods sündhaft teure Superstars, die in Übersee momentan für jedes größere Spieleprojekt verpflichtet werden.

Blickt man auf Bullfrogs Firmengeschichte zurück, so entdeckt man eine ganz klare Philosophie: nur wenige Produkte auf den Markt bringen, aber die müssen dafür so innovativ und technisch einwandfrei wie möglich sein. Daß sich die Anzahl der realisierbaren Projekte Jahr für Jahr steigert, liegt wohl am unglaublichen Erfolg der Engländer. Der letzte große Hit liegt erst drei Monate zurück, doch scheint Theme Park noch nicht das Ende der Fahnenstange zu sein, denn mit Magic Carpet stellen die Programmierer wieder alles bisher Dagewesene in den Schatten. Noch bevor das eigentliche Spektakel beginnt, wird der stolze Pentium-Besitzer mit einer unbekannten Meldung verblüfft. Mit bombastischem Trara verkündet das Programm: „Pentium Processor detected. Configuring for optimum Performance". Magic Carpet ist also das erste Spiel, das den nicht von der Hand zu weisenden Geschwindigkeitsvorteil des Prozessors wirklich ausnutzt. Doch Besitzer eines herkömmlichen 486ers brauchen deshalb nicht gleich die Nase zu rümpfen, Magic Carpet läuft auch hier absolut ruckelfrei. Ein schnelles CD-ROM-Laufwerk ist jedoch eine zwingende Voraussetzung, um den Ritt auf dem fliegenden Teppich voll genießen zu können.

Ausbeutung

Die Geschichte spielt auf einem weit, sehr weit entfernten Planeten, der unserer Mutter Erde verblüffend ähnlich sieht - bis auf eine Kleinigkeit! Hier gab es vor vielen hundert Jahren das sagenumwobene Mana, die größte Macht des Universums. Die Bevölkerung gewann es durch rücksichtslose Ausbeutung der Natur. Doch plötzlich waren die Ressourcen er-

Daß ein vehementes Staraufgebot aber gar nicht nötig ist, verdeutlicht einmal mehr die englische Firma Bullfrog, die schon mit Syndicate einen echten Klassiker ablieferte.









Hier sehen Sie einige Bilder aus dem sagenhaften Intro. Der Kampf gipfelt in einem unglaublichen Finale, in dem der Zauberlehrling den fiesen Drachen mit einem gewaltigen Blitzschlag aus dieser Welt verbannt. So ein Intro ist natürlich nur auf CD-ROM möglich! Da können sich zahlreiche Konkurrenten eine Scheibe abschneiden.

schöpft, das Land verödet und die Menschen gierig wie nie zuvor - allen voran natürlich die Magier! Ein unbarmherziger Kampf entbrannte zwischen den selbstsüchtigen Zauberern, und in ihrer blinden Wut kreierten sie stapelweise fiese Monster. Die Unberechenbarkeit dieser Ungeheuer wurde den meisten Zauberern aber erst bewußt, als diese begannen, sich gegen ihre Meister zu stellen. Mit der Angst im Nacken, daß ihn eines Tages eine seiner eigenen Kreationen um die Ecke bringen würde, schuf ein mächtiger Zauberer zusammen mit seinem noch jungen Schüler einen gewaltigen Spruch, dessen Folgen er selbst kaum abschätzen konnte. Ein gewaltiges Erdbeben durchfuhr den gesamten Planeten, in dem der Zauberer schließlich spurlos verschwand. Er hinterließ nur seinen noch lernbedürftigen Schüler, der jetzt die undankbare Aufgabe hat, die alte Ordnung in diesem Land wiederherzustellen...

Die Welt, die man nun als Schüler erkunden und befrieden muß, teilt sich in Dutzende kleiner Inseln auf, die momentan von Trollen, Drachen, Lindwürmern und anderem Ungetier beherrscht werden. Gegen normale Geschosse sind diese Ungeheuer nahezu unverwundbar; man muß sie also mit Magie besiegen. Das gilt auch für die noch zahlreich vorhandenen Zaubererkollegen, die ihrerseits versuchen, das Ruder an sich zu reißen und den gesamten Planeten zu unterjochen.

Die Hintergrundgeschichte ist leider nur halb so gut wie das eigentliche Spiel. Steht man erst einmal auf dem fliegenden Teppich, vergißt man all die bösen Lindwürmer und Drachen. Dieses Gefühl in Worte zu kleiden, erweist sich als ausgesprochen schwierig. Schließlich handelt es sich nicht um eine Flugsimulation, die man nach dem Gesichtspunkt der Realitätsnähe beurteilen kann. Gesteuert wird der Teppich sowohl mit Tastatur als auch mit der Maus. Über die vier Cursortasten läßt sich die Beschleunigung festlegen, dabei ist es für einen fliegenden Teppich geradezu selbstverständlich, auch seitlich an Geschwindigkeit gewinnen zu können. Gerade das macht einen großen Teil der Spielbarkeit aus. Mit der Maus kann man blitzschnell in alle Richtungen sehen und auf- bzw. abtauchen; gleichzeitig kann man aber auch über Tastatur die Richtung ändern, um beispiels-

Grafik

Damit Magic Carpet auch auf langsamen Rechnern anständig läuft, kann man zahlreiche Details abschalten. Der absolute Kick ist jedoch der 3D-Modus. Mit einer herkömmlichen Rot/Grün-Brille können Sie jetzt räumlich sehen, vorausgesetzt Sie haben einen schnellen Prozessor. Der Stereographie-Modus („Das magische Auge") richtet sich nur an echte Profis; in der Redaktion war niemand in der Lage, auch nur einen Pixel zu erkennen.



Reflexion und Himmel



Stereographie-Modus



3D-Modus



Wenn man so eine riesige Burg errichten kann, muß man schon in einensehr hohen Level vorgedrungen sein.



Auf der Landkarte kann man sich nicht nur einen hervorragenden Überblick verschaffen, sondern kann auch alle Zaubersprüche anwählen.

weise einem aggressiven Widersacher zu entgehen. Das hört sich jetzt aber einfacher an als es eigentlich ist, denn mit einer guten halben Stunde muß man die Einspielzeit bei Magic Carpet schon veranschlagen. Magic Carpet spielt sich vollkommen anders als seine Kollegen aus dem Flugsimulations- oder 3D-Actionbereich. Nach dieser Eingewöhnungsphase hat man aber alles perfekt im Griff, und die ersten Missionen sind ohnehin so einfach gehalten, daß man sie eher als gutes Training bezeichnen kann.

Zu Beginn eines Levels muß erst einmal eine Burg errichtet werden. Dieser Stützpunkt hat zwei Aufgaben: erstens wird hier das zur Lösung wichtige Mona gesammelt, und zweitens kann man nicht vernichtet werden, solange das mächtige Bauwerk existiert. Wird man von einem Zauberer oder Monster vom Teppich geholt, so ist das nämlich noch lange nicht das Ende, sondern man wird in unmittelbarer Nähe der Burg reinkarniert und kann sich an seinem Kontrahenten bitter rächen. Aus diesem Grund muß man auch ständig aufpassen, daß niemand die Gelegenheit bekommt, diese wichtige Lebensversicherung zu zerstören. Eine gute Möglichkeit, sich gegen alle Eventualitäten abzusichern, ist, die Burg ständig aufzurüsten. Der einzelne Turm, der zu Beginn wie ein Pilz aus dem Boden schießt, kann zu einer riesigen Anlage erweitert werden, die dann von einer kleinen Armee bewacht wird. Außerdem erhöht sich bei einer größeren Burg auch die Anzahl der Fesselballons, die durch das Land ziehen, um die eingefärbten Monakugeln einzusammeln. Damit sind wir auch schon beim wichtigsten Punkt: das Mana. Man erhält ausschließlich magische Energie, wenn man ein böses Monster oder einen Widersacher in Luft auflöst. Die herunterfallenden gelben Kugeln müssen dann mit einem speziellen Spruch markiert werden, damit sie vom einem der Fesselballons aufgenommen und zur Burg transportiert werden können. Das erhöht allerdings nur die magische Energie, nicht aber die Anzahl der Zaubersprüche - die muß man im Laufe des Spiels langsam zusammentragen. In jedem Level befinden sich einige rote Vasen, die jeweils einen Spruch zum Inhalt haben. Man muß nur über sie hinwegfliegen und schon hat das Inventory ein Sprüchlein mehr aufzuweisen.

Der absolute Clou bei Magic Carpet ist natürlich der Netzwerkmodus. Bis zu acht Spieler können sich an diesem Spiel

Die Zaubersprüche

Die Zaubersprüche strahlen natürlich die größte Faszination aus. Hier ein kleiner Einblick in die spektakulärsten Angriffszauber:



Diesen einfachen und wenig wirkungsvollen Feuerball bekommt man gleich zu Beginn.



Erdbeben reißen Canyons in die Landschaft. Häuser und Burgen werden mitgerissen.



Dieser Spruch erzeugt eine Explosion, die wiederum einen Krater in den Boden schlägt.







Der obligatorische Blitzschlag darf natürlich auch nicht fehlen. Wenig wirkungsvoll!



Einem Gegner schadet man nur permanent, indem man einen Vulkan in seine Nähe setzt.



Eine Kugel erscheint, die zahlreiche Blitze schleudert. Sehr effektiv gegen Skelette.



Objekte, die länger auf einem Fleck stehen, kann man mit diesem Spruch in Brand setzen.



Diese Armee kämpft gegen alles, was ihr im Weg steht. Auch gegen ihren Schöpfer.

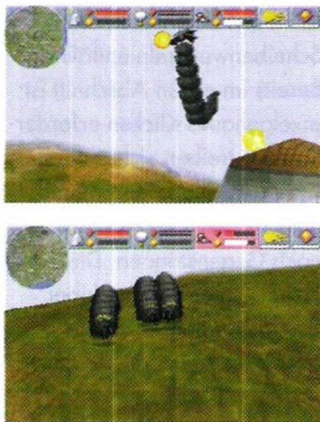
Verbesserung des ersten Spruchs. Es werden gleich mehrere Feuerbälle geschleudert.

beteiligen und versuchen, sich gegenseitig den Garaus zu machen. Schnell werden Allianzen gegründet und Intrigen gesponnen („Schau mal, der hat aber schon eine große Burg!"), so daß sich auch hier wieder zeigt: Spiele im Netz machen einfach mehr Spaß! Leider wird nicht jeder die Möglichkeit haben, dieses Spiel im Netzwerk zu genießen, aber ein Rechner ist schnell zum Freund getragen, und eine Nullmodemverbindung akzeptiert das Spiel auch!

State of the Art

Grafisch ist Magic Carpet wohl das zur Zeit beste 3D-Actionspiel. Vor allem die atemberaubende Geschwindigkeit, mit der man sich über die detaillierte Landschaft bewegt, kann jeden in seinen Bann ziehen. Böse Zungen werden jetzt sicherlich behaupten, Magic Carpet würde nur auf einem Pentium 90 einwandfrei laufen. Falsch! Sogar auf einem 486DX2 kann man in den Genuß der einmaligen Grafik kommen. Und selbst wenn es zu langsam sein sollte, kann man immer noch kräftig an der Detailschraube drehen. Himmel und Reflexion sind zwar ausgezeichnet gelungen und es sieht phantastisch aus, wenn sich Gebäude bzw. Gegner im Wasser spiegeln, doch kann man auch sehr gut ohne diese beiden Komponenten leben. Besonders beeindruckend wurden auch die zahlreichen Gegner realisiert. Da spucken Drachen riesige Feuerbälle, Trolle werfen mit Steinen und erzürnte Bürger schießen mit Pfeil und Bogen auf den Turbanträger. Dabei läuft alles so schnell ab, daß man kaum Gelegenheit hat, auf Details zu achten. Daß Lindwürmer mit einem messerscharfen Gebiß ausgestattet sind, erkennt man meist erst, wenn man schon drei bis vier von diesen Ungetümen beseitigt hat. Apropos beseitigen. Hier hat Bullfrog sein ganzes Können aufgeboten. Die vorhandenen Zaubersprüche übertreffen sich von Level zu Level. Allein schon der riesige Vulkan, der innerhalb weniger Sekunden aus dem Boden wächst, ist eine Augenweide. Da fliegen Lavabrocken, Rauch strömt aus dem Kamin, und der nahegelegene Wald fängt blitzartig Feuer. Das alles ist aber nur möglich, weil die Grafik bei Magic Carpet in Echtzeit berechnet wird. Wenn man beispielsweise einen Gegner mit einem Erdbeben konfrontiert, kann man dem Verlauf der entstehenden Erdspalte genau folgen. Fast genauso gut gelungen ist die musikalische Untermalung. Die düsteren Klänge erzeugen eine angenehme, aber zugleich angespannte Atmosphäre. Die Melodie hält sich bescheiden im Hintergrund, wirkt also niemals aufdringlich oder gar störend. Ganz anders die Soundeffekte: jeder Spruch ist mit einem lauten Getöse verbunden. Oft zuckt man erschrocken zusammen, wenn ein Gegenspieler, den man noch gar nicht sieht, mit Feuerbällen angreift. Phantastisch, was Bullfrog hier geleistet hat. Bei einem Spiel dieser Güteklasse darf natürlich die Sprachausgabe nicht fehlen. Fliegt man über ein Dorf hinweg, so hört man leises Gemurmel orientalischer Stimmen, die sehr wehklagend und eingeschüchtert klingen.

Oliver Menne ■



Drache (oben) und Lindwurm (unten) sind die stärksten Widersacher.

Statement

Im Jahr der 3D-Actionspiele ist Magic Carpet wohl der herausragendste Vertreter dieses Genres. Selbst Doom 2 kann gegen dieses Feuerwerk an grafischen Genüssen einpacken. Spielerisch und technisch das Beste, was seit langem für den PC erschienen ist! Klasse!



SPECS & TECS

	EGA	Tastatur	
	VGA	Maus	
	SVGA	Joystick	
	386 er	EMS	
	486 er	AdLib	
RAM	4 MB	SoundBlaster	
HD	1 MB	Roland	
CD	150 MB	General Midi	
MEM	560 KB	Audio	

CD-ADVANTAGE
gut





Legend of Kyrandia 3: Malcolm´s Revenge

Rache ist süß



Alle Jahre wieder beschert uns die vorweihnachtliche Spiele-Flut eine Fortsetzung der Kyrandia-Saga. Auch heuer ist auf die Westwood Studios Verlaß: Nach dem edelmütigen Brandon und der selbstbewußten Adventure-Emanze Zanthia bekommt endlich der heimtückische Hofnarr Malcolm seinen großen Auftritt. Wir sagen Ihnen, ob der dritte Teil ebenfalls Wunschzettel-Qualitäten hat.

Ganze zwei Jahre hat´s gedauert, bis das Königreich Kyrandia einen ähnlich hohen Bekanntheitsgrad aufweisen konnte wie das King´s Quest-Imperium Daventry (Jahrgang 1984). Die Fables & Fiends-Serie verzichtet wohlweislich auf eine bierernste Märchenwelt mit schrulligen Zwergerln und erlauchten Prinzessinnen und nimmt stattdessen die Fantasy-Welt gehörig auf die Schippe. Auch der kurz vor der Veröffentlichung stehende dritte Teil macht da keine Ausnahme. Wie bei den Vorgängern lassen sich mal wieder deutliche Parallelen zu Konkurrenz-Spielen feststellen. Malcolm, der am Ende von Kyrandia 1 in eine Steinstatue verwandelt wurde, wird durch einen Blitzschlag wieder zum Leben erweckt und schwört fürchterliche Rache. Ähnlichkeiten zu Programmen wie Monkey Island II: LeChuck´s Revenge sind wie immer rein zufällig bzw. voll beabsichtigt.

Wiedersehen macht Freude

Wer das Intro gesehen hat, kann leicht nachvollziehen, warum Legend of Kyrandia 3 ausschließlich als CD-ROM-Version (3 CDs!!!) erscheinen wird. In bildschirmfüllenden und nahezu ruckelfreien 3D Studio-Sequenzen wird Malcolms „Karriere" erzählt, in dessen Narrenkostüm Sie diesmal schlüpfen. Während des Abenteuers treffen Sie viele liebgewonnene Charaktere der beiden Vorgänger wieder: Brandon, Chefmagier Kallak, Holzfäller Herman, Zanthia und andere gute alte Bekannte sind in Gastrollen zu sehen. Die meisten Anspielungen und Veräppelungen können Sie nur verstehen, wenn Sie zumindest einen Kyrandia-Teil gelöst haben.
Die einzelnen Locations bleiben jeweils auf eine einzige CD-ROM beschränkt - lästiges Scheibenwechseln entfällt also. Bereits im ersten Abschnitt ist pixelgenaues Klicken erforderlich: Sie treiben sich auf dem Kyrandia-Eiland herum und untersuchen alle Bildschirme nach Gegenständen. Die Steuerung entspricht dabei den bisherigen Teilen der Serie: Da es keine Verben oder

Kommentare



Ebenso wie Malcolm selbst ist sein teuflischer „Schutzengel" inzwischen erwachsen geworden, erscheint meistens unrasiert und trägt gelegentlich eine coole Sonnenbrille. Er warnt Malcolm vor potentiellen Gefahren, gibt ihm manchmal einen Tip oder taucht unvermittelt auf, um einen besonders dummen Spruch zum besten zu geben.





Icons gibt, klicken Sie einfach eine Person oder ein beliebiges Objekt an, und das Programm „weiß" automatisch, was Sie im Schilde führen (Reden, Nehmen, Benutzen etc.). Das Inventory wird ab sofort am unteren Bildschirmrand versteckt und kommt nur auf Mausklick zum Vorschein. Leider ändert sich weder die Cursorform noch erscheint ein helfender Hinweis, wenn ein nützlicher Gegenstand hinter einem Baum hervorlugt. Zum wiederholten Male sind Sie darauf angewiesen, ganze königliche Müllhalden nach brauchbarem Material durchzuwühlen.

[Un-]logisch

Die Puzzles wurden so gestaltet, daß man mit etwas Nachdenken oder einem beherzten Versuch schnell auf des Rätsels Lösung kommt. Nur gelegentlich ging die Phantasie mit den Designern durch - oder hätten Sie gedacht, daß man einen Zitteraal in die kaum erkennbare Kapuze eines Pantomimen stecken muß, damit sich der Künstler in die öffentliche Badeanstalt begibt? Leider bleiben Sie auch diesmal nicht von den lästigen Labyrinthen verschont, die auch viele andere Hersteller gerne zur Steigerung der „Puzzledichte" in ihre Adventures einbauen. So muß Malcolm z. B. mit einer Machete bewaffnet durch den Dschungel waten und auf jedem Bild ein halbes Dutzend Palmwedel abhacken. Nach durchschnittlich zehn Minuten findet man dann den Ausgang, besorgt sich irgendein Utensil und kehrt dann erneut in den Urwald zurück.





Zanthia schwebt in Pegasus-Gestalt herab und landet auf der Plattform.





Dies ist eine der 3D-Animationen, bei denen Ihnen der Atem stocken wird.





Auch ein Hofnarr benötigt ob und zu ein Nickerchen: Malcolm legt einen ...



... sehenswerten Striptease hin und verabschiedet sich für einen kurzen Augenblick.



Keinerlei Vorbehalte gibt es hingegen im Grafik- und Soundbereich: In das Spiel wurden mehrere gerenderte Animationen eingebaut, deren Qualität nicht mehr weit von einem Zeichentrickfilm entfernt ist. Neben treffsicheren Gags, abgedrehten Soundeffekten und irrsinnig komischen Cartoon-Sequenzen wurden Kyrandia 3 auch ein paar schmissige Rhythmen spendiert, die das Ambiente gekonnt untermalen und auch noch zwei Stunden Endlosschleife nicht langweilig werden. Wie bei Westwood üblich, werden alle Bildschirmtexte ins Deutsche übersetzt. Die gut verständliche englische Sprachausgabe bleibt hingegen unangetastet.

Petra Maueröder ■

Quantensprung

Westwood hat sich nicht damit begnügt, ein Adventure traditioneller Machart mit gerenderten Animationen aufzupeppen, sondern hat zusätzlich einige Funktionen integriert, die bislang in keinem anderen Spiel zu sehen und zu hören waren:

Studiopublikum

Selbst bei zweitklassigen Jokes rastet das abschaltbare Kicher-Publikum schier aus. Diese künstliche Stimmungsmache, die das Spiel eigentlich nicht nötig hätte, kennt man aus TV-Sitcoms wie Golden Girls oder Eine schrecklich nette Familie.

Stimmungsbarometer

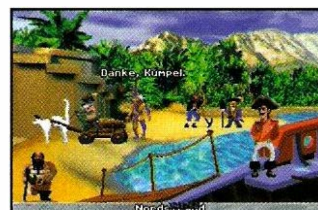
Molcolm kann ein furchtbar netter Kerl sein - wenn die Einstellung stimmt. Mit einem Hebel variiert man die moralische Gesinnung des Jokers. Gelegentlich ist es erforderlich, daß man die Option „Lügen" wählt, um z. B. leichtgläubige Bademeister hinter´s Licht zu führen. An anderer Stelle kann es sich wiederum lohnen, höflich um eine Mitfahrgelegenheit zu bitten - Frechheit siegt eben nicht immer. Dieses Feature ist daher keine nutzlose Zierde, sondern ein fundamental wichtiges Element, um bestimmte Puzzles überhaupt lösen zu können.

Statement



Und da soll noch einer sagen, daß im Adventure-Bereich keine Steigerungen mehr möglich sind: Die Westwood Studios beweisen mit Legend of Kyrandia 3 erneut, daß ihre Programme weit mehr sind als „Pausenfüller", um die Wartezeit bis zu den angekündigten LucasArts- bzw. Sierra-Produktionen zu überbrücken. Im Gegenteil: Dank der 3D-Studio-Animationen wurde die Grafik-Meßlatte für Neuerscheinungen wieder ein ganzes Stück höher gelegt. Trotz kleinerer Schwächen im Puzzledesign gehört Legend of Kyrondia 3 zu den Spielen, die ich mir vorbehaltlos unter den Weihnachtsbaum legen würde.







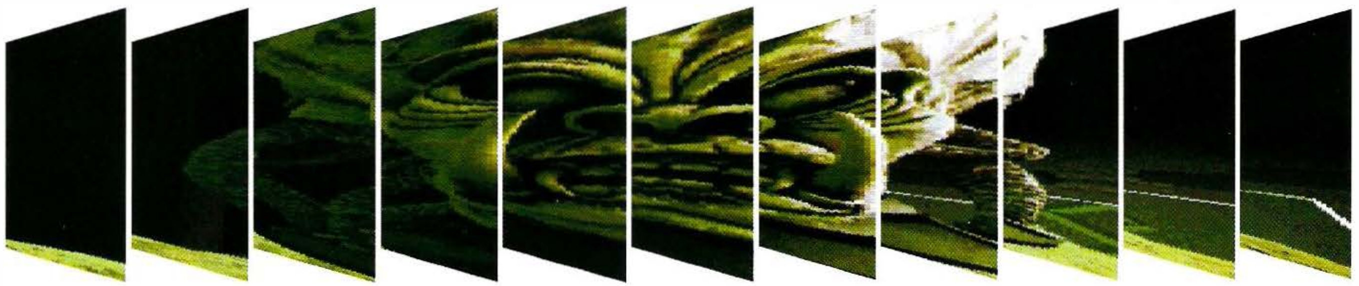
Preisfrage: An welches Adventure mit einem gewissen Guybrush Threpwood erinnern Sie diese Screenshots?

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
● VGA	Maus ●
SVGA	Joystick
386 er	EMS ●
486 er	AdLib ●
RAM 4 MB	SoundBlaster ●
HD 10 MB	Roland ●
CD 180 MB	General Midi ●
MEM 560 KB	Audio

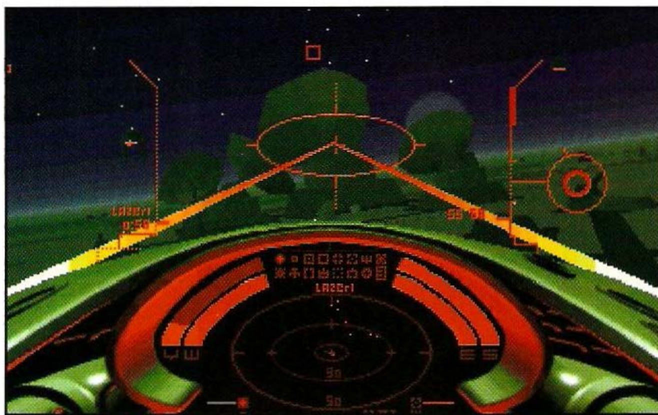
CD-ADVANTAGE
sehr gut





Inferno - The Odyssey Continues

Ein episches Werk



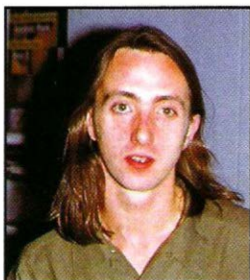
Als T.F.X vor genau einem Jahr erschien, war die Polygontechnik von den meisten Simulationsherstellern längst abgeschrieben. Daß D.I.D trotzdem daran festhielt, hat einen einfachen Grund: gute Grafik, gepaart mit hoher Geschwindigkeit, findet man bei anderen Herstellern längst nicht mehr.

Es hätte eine friedliche Welt sein können. Die Menschheit hat sich auf Terranova, dem neuen Heimatplaneten, gut eingelebt und die Kriege gegen die Rexxonen beinahe vergessen. Vor fast 100 Jahren hatten jene die Erde im Vorgängerspiel Epic zerstört, und nur knapp konnten sie daran gehindert werden, auch die menschliche Rasse zu vernichten. Erst im letzten Moment wurden die Rexxonen besiegt und waren seitdem von der Bildfläche verschwunden. Doch kein Volk kann mit einer Niederlage dauerhaft leben, und so machen sich die grünhäutigen Wesen daran, menschliche Planeten und Raumstationen ethnologisch zu „säubern".

Schauplätze

Als bester aller menschlichen Piloten wird nun der Spieler in das Krisengebiet geschickt, wo er bald mit den Rexxonen in Kontakt kommt. Allem, was nur angegriffen werden kann, muß er beistehen: seien es Transportschiffe, Raumstationen oder ganze Planeten. Während sich die Kämpfe im All von Konkurrenzprodukten wie Wing Commander oder Star Crusader nur durch die hypersensible Steuerung unterscheiden, hat es D.I.D geschafft, an anderer Stelle neue Zeichen zu setzen: das Innere von Raumstationen und anderen Gebäuden kann auch beflogen werden, ebenso die Oberfläche aller Planeten des Sonnensystems.

SHAUN HOLLYWOOD



Die Brüder Paul und Shaun Hollywood sind bei D.I.D. die Hauptverantwortlichen für Inferno. Shaun besuchte uns Mitte September in Nürnberg.

PCG: *Auf den ersten Blick sehen sich Inferno und TFX zum Verwechseln ähnlich...*

Shaun: ... es ist ja auch die gleiche Engine. Natürlich haben wir ein paar kleine Verbesserungen vorgenommen, aber grundsätzlich verwenden beide Spiele die gleiche Technik, sind also auch gleich schnell!

PCG: *Ihr setzt also auch in Zukunft hauptsächlich auf Polygongrafik?*

Shaun: Nein. Unser nächstes Projekt, das momentan unter dem Arbeitstitel TFX Deluxe läuft, wird sicherlich noch auf Polygonen basieren, danach ist aber erst einmal Schluß, und wir werden uns ganz anderen Projekten widmen. Mir schwebt beispielsweise ein echtes VR-Adventure vor. Aber nicht einfach durch die Gegend laufen und alles abballern, was sich bewegt, sondern wirkliches VR. Man steht auf, geht zum Frühstück, fährt mit dem Bus zur Arbeit und benimmt sich wie ein völlig normaler Mensch. Das Ganze aber in ein Adventure einzubinden, wird ziemlich schwierig, und mir kam noch keine zündende Idee.

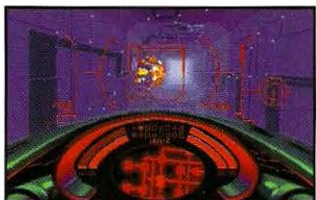
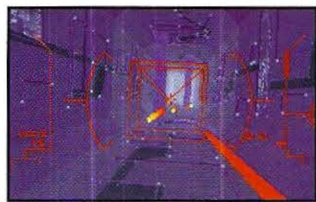
PCG: *Den Soundtrack von Alien Sex Fiend produzieren zu lassen, ist eine außergewöhnliche Idee gewesen, und das Resultat kann sich unserer Meinung nach sehen bzw. hören lassen. Wie lief die Zusammenarbeit mit Alien Sex Fiend?*

Shaun: Wir konnten erstaunlich gut mit Alien Sex Fiend zusammenarbeiten. Nur bei Ocean war man sich zunächst nicht sicher, ob die Musik einer abgefahrenen Rockgruppe wirklich zu einem Computerspiel paßt. Als wir Ihnen aber die ersten Animationen zusammen mit den Musikstücken präsentieren konnten, waren alle Verantwortlichen hin und weg.

PCG: *Vielen Dank!*

Im Raumschiff

Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen dieses Genres beschränkt sich Inferno nicht nur auf den Weltraumkampf, sondern es ist sogar möglich, das Innere eines Raumschiffs oder einer Basis zu erkunden.


Verwandtschaften

Der Aufenthalt innerhalb einer Installation ähnelt stark den 3D-Spielen, die momentan Furore machen: in den riesigen, labyrinthartigen Anlagen bewegt sich eine stattliche Anzahl von Verteidigungsanlagen und Eindringlingen, die mit einer irrsinnigen Geschwindigkeit durch die engen Gänge rasen. Beim Flug auf den Planeten sieht man Inferno seine nahe Verwandtschaft zu T.F.X noch an, da sich Fluggefühl und Qualität der Grafik kaum unterscheiden. Die Landschaften können mit Bergen und Schluchten aufwarten, ebenso findet man Städte und riesige Kommunikationsanlagen, die von den Rexxonen besonders gerne angegriffen werden. Zur Verteidigung stehen dem Spieler lediglich zwei Waffentypen zur Verfügung: Laser und Torpedos, diese allerdings in unterschiedlichster Ausführung. Der Gebrauch der Laser reduziert den Energievorrat des Schiffes auf dramatische Weise.

Klassengesellschaft

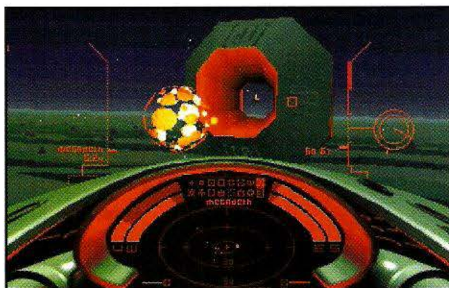
Ebenso wie der Vorgänger Epic muß sich Inferno gegen starke Konkurrenz durchsetzen, deren Erscheinungszeitpunkte nahezu identisch sind. Hier zeigen sich deutlich die Vor- und Nachteile der D.I.D-Grafikengine: höchste Geschwindigkeit, keine spektakulären Texturen. Den eigenen Favoriten muß also jeder für sich selbst finden.



Obwohl Digital Image Design nur Polygone verwendet hat, wirken die Landschaften ausgesprochen realistisch und detailliert.



Zwischensequenzen und Animationen der Spitzenklasse werden dem Spieler pausenlos geboten.



Extrawaffen und Ausrüstungsgegenstände bekommt man nur in diesen Combat-Pods. Einfach hindurchfliegen und schon besitzt man einen stärkeren Laser oder leistungsfähigere Schilde.

Aliens

Außerirdische sind von Natur aus grün. Digital Image Design wollte dieses Klischee natürlich nicht aufgeben und hat den Rexxonen genau diese eklige Hautfarbe verpaßt.






se, daher finden sich an einigen Stellen Combat Pods, in denen das Raumschiff mit Energie und Waffen nachgerüstet wird.

Arcade Action

Wie bei anderen Spielen dieses Genres verfügt der Spieler in Inferno über Bordcomputer, automatische Aufschaltung der Waffen und ähnliches. Neben den üblichen Kamera-Ansichten bietet Inferno aber auch etwas Neues: Eine Arcade-Ansicht, bei der das All zweidimensional dargestellt wird und das Spiel einem Spielhallen-Game ähnelt.

Natürlich begleitet auch eine Handlung die einzelnen Missionen. Hier hat sich D.I.D etwas Besonderes einfallen lassen: Aus den drei Modi Directors Cut, Evolutionary und Arcade kann sich jeder Spielertyp das passende aussuchen: Im Arcade-Modus sucht sich der Spieler ein Einsatzgebiet aus und kann ohne lange Vorreden in den Kampf ziehen. Evolutionary hingegen ermöglicht es dem Spieler, die Geschichte selber zu schreiben: abhängig von seinen Erfolgen im Kampf baut sich die Story aus insgesamt 700 Missionen auf - kaum jemand wird hier dieselbe Geschichte zweimal erleben. Wer so viel Verantwortung nicht mag, wird mit dem Directors Cut glücklich werden; hier folgt der Spieler einer fest vorgegebenen Storyline.

Die schnelle Polygongrafik wurde gegenüber T.F.X nochmals beschleunigt, allerdings hat dies seine Schattenseiten: viele Elemente werden erst sichtbar, wenn man schon fast mit ihnen kollidiert ist, auch die dunklen Farben im All, mögen sie auch realistisch sein, tragen nicht zur Spielfreude bei. Inferno unterstützt den 3D-Helm VFX-1, der gerade innerhalb der Installationen und auf den Planeten für schwindelerregende Effekte sorgt, erstaunlicherweise reichen selbst hierfür Rechner aus, die mit altertümlichen 33 MHz getaktet sind.

	Inferno	Wing Armada	Star Crusader
Grafik			
Details	4	7	9
Geschwindigkeit	10	6	7
Zwischengrafiken	9	7	5
Sound			
Effekte	5	8	6
Musik	10	6	4
Abwechslung	9	4	3
Bedienung			
Steuerung	7	8	8
Spielerführung	7	8	9
Gegnerstärke	5	9	6
Storyline			
Abwechslung	7	4	9
Interaktion	8	2	8
Summe	**80**	**69**	**70**

Alien Sex Fiends

Auch soundmäßig kann Inferno Zeichen setzen. Zwar sind die Klangeffekte nicht besonders spektakulär, dafür wartet das Spiel aber mit einer sauberen deutschen Sprachausgabe auf. Die Hintergrundmusik, wahlweise als CD-Audio oder SoundBlaster, wurde von Alien Sex Fiend erstellt, die hier zeigen können, daß sie auch gute Instrumentalstücke spielen können. Zwar klingt die Musik ungewohnt synthetisch, trotzdem dürfte die Musik zum Besten und Eigenständigsten gehören, was jemals ein Computerspiel begleitete.

Thomas Borovskis ■

Statement



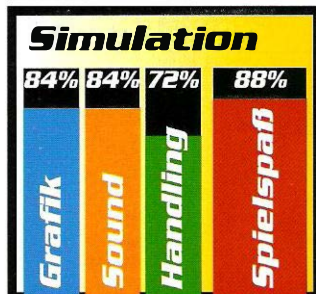
Die Spezialisierung auf die Polygontechnik ist ein zweischneidiges Schwert: zwar gerät man schnell in einen Geschwindigkeitsrausch, detailverliebte Elemente, die zum Betrachten einladen, sucht man allerdings vergebens. Für Weltraumkämpfe bevorzuge ich daher eher Konkurrenzprodukte, die Planeten- und Installationskämpfe aber sind eine Klasse für sich.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 3MB	Roland
CD 108MB	General Midi
MEM 560 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
sehr gut

RANKING



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
D. I. D.

Arcade Pool

Eine runde Sache



Muß Archer MacLean um sein Monopol fürchten? Mit Arcade Pool von Team 17 kommt nun endlich wieder Bewegung in den mittlerweile sehr festgefahrenen Markt der PC-Billardsspiele. Ein würdiger Widersacher?

Der erste Eindruck täuscht: Hinter der unscheinbaren Verpackung und dem unglaublich einfallsreichen Titel verbirgt sich ein hochinteressantes Spiel, das in vielen Softwareläden neben den aufwendigen Protz-Schachteln anderer Hersteller unterzugehen droht. Arcade Pool legt wenig Wert auf Äußerlichkeiten, sondern überzeugt durch innere Werte. Simuliert werden alle gängigen Abwandlungen des populären Kneipenspiels: US 8-Ball, 9-Ball, 9-Ball Challenge usw. Beim „Trickshot" können Sie kleine Kunststückchen ausprobieren und Ihr Ballgefühl trainieren. Profis wählen „Speed Pool" und versenken alle Kugeln so schnell wie möglich in den Taschen. Auch Turniere mit bis zu acht menschlichen oder computergesteuerten Teilnehmern meistert Arcade Pool problemlos.



Beim Spiel über die Bande ist die einblendbare Hilfslinie eine enorme Erleichterung.



Wie es Euch gefällt: Der Trickshot-Editor lädt zum Experimentieren ein.



Fast wie im richtigen Leben

Im Gegensatz zur MacLean-Variante wird der Tisch immer aus der Vogelperspektive gezeigt - ein etwas gewagter Blickwinkel, der der Übersichtlichkeit aber enorm zuträglich ist. Die Steuerung erfolgt per Maus und wurde vorbildlich gelöst: Wenn Sie einen bestimmten Ball spielen möchten, klicken Sie ihn einfach an und richten das Queue nach Wunsch aus. Feinheiten wie Stoßstärke, Effet oder Tischreibung machen das Spiel extrem realistisch. Auch die Animationen der Kugeln stimmen bis auf das i-Tüpfelchen. Anfänger greifen dabei gerne auf die angebotenen Zielhilfen zurück; bei dieser Einstellung verdeutlicht eine weiße Linie den Abprallwinkel der weißen Kugel.

Licht und Schatten

Es ist zum Heulen: Arcade Pool wäre der optimale Billard-Simulator, wenn Team 17 noch die letzten kleinen Unstimmigkeiten beseitigt hätte. Vor allem der Kopierschutz stimmt nachdenklich. Die sieben engbedruckten Seiten (schwarze Schrift auf schwarzem Grund) erreichen fast den Umfang der Anleitung. Aus ca. 6.000 Kombinationen dürfen Sie den passenden Schlüssel herausfieseln. Digitalisierte Soundtracks und Effekte sind zwar prinzipiell vorhanden, aber das unerträgliche Rauschen läßt einen geschwind zum Options-Menü eilen, um der mißratenen Akustik ein Ende zu bereiten.
Wer damit leben kann, daß sich das Ambiente einer „echten" Billard-Partie nicht auf den Computer übertragen läßt, erhält mit Arcade Pool die bislang überzeugendste Umsetzung - für Spaß und Spannung ist allemal gesorgt.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur ●
● VGA	Maus ●
SVGA	Joystick
386 er	EMS
386 er	AdLib ●
RAM 1MB	SoundBlaster ●
HD 0,6 MB	Roland
MEM 570 KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 80,-

HERSTELLER
Team 17

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
35%	20%	75%	77%

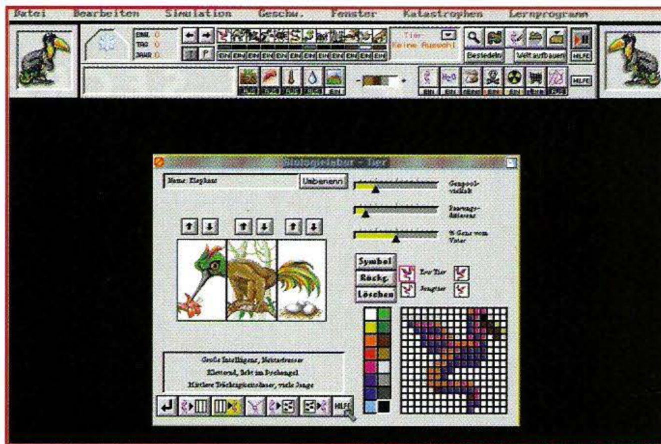
Spieleranzahl	1-8
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch



Sim Classics

Simsalabim

Ein geniales Spielprinzip, zwei Pfund Dokumentation und drei zeitlose Klassiker: Die erste Folge der neuen Maxis-Sampler vereint Ameisenkolonien, Großstädte und Genlabors in einem Paket.



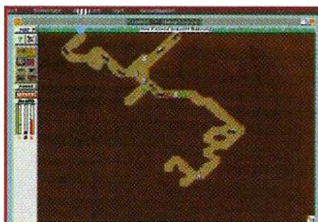
Klon´ mal wieder: Per Mausklick erschaffen Sie Krokofanten und andere Extravaganzen (SimLife).



Der Bestseller von Maxis wurde durch einen rudimentären „Terrain-Editor" ergänzt (SimCity Classic).



Jeder fünfte Sim klagt über die hohen Steuern - die Zeit ist reif für eine Reform (SimCity Classic).



Auch die verhaßten „Roten" basteln eifrig an einer stattlichen Kolonie (SimAnt).

Compilations sind für Spieleproduzenten die ideale Möglichkeit, um Restbestände gewinnbringend zu verhökern. Auch Maxis beteiligt sich an diesem „Volkssport": In der Reihe Sim Classics bringt der amerikanische Hersteller limitierte Sammlungen mit seinen besten Produkten heraus. Den Anfang macht die Maxis Collection Volume 1, die mit SimCity Classic, SimLife und SimAnt bestückt wurde. Die Numerierung läßt darauf schließen, daß demnächst auch SimEarth, RoboSport, A-Train oder SimFarm erneut unter´s Volk gebracht werden.

Stadt, Land, Fluß

Der wohl bekannteste Vertreter des Trios ist ohne Zweifel Sim City Classic, das gegenüber der Urversion von 1989 mit einigen optischen und akustischen Details aufgewertet wurde. Ihre Aufgabe besteht darin, eine wohnenswerte und finanziell solide Stadt aufzubauen, samt Gewerbe- und Industriegebieten, Straßen, Polizeirevieren, Flughäfen, Kraftwerken usw. Probleme entstehen u. a. durch Umweltverschmutzung, Kriminalität oder plötzlich eintretende Katastrophen (Erdbeben, Tornados etc.).

Kribbelig

Die Bundestagswahl ist vorbei, aber die Auseinandersetzungen zwischen Schwarz und Rot gehen weiter - und zwar unter der Erde: In SimAnt schlüpfen Sie in den Chitinpanzer einer ordinären schwarzen Rasenameise, die sich u. a. gegen aggressive rote Biester zur Wehr setzen muß. Daneben gilt Ihre Aufmerksamkeit dem Ausbau des Nests, der Futterbeschaffung und der Verteidigung gegen Spinnen. Auch der Rasenmäher und Insektizide raffen Ihre Kolonie des öfteren dahin.

Alles nur geklont

Von wegen „Einschalten und loslegen"! SimLife, die mit Abstand komplizierteste Maxis-Simulation, wird nicht umsonst mit einer 230 Seiten starken Anleitung ausgeliefert. Mit einem Editor erschaffen Sie neue Tier- und Pflanzenarten, verändern Gene und Eigenschaften der jeweiligen Spezies und testen die Überlebensfähigkeit in einem frei wählbaren Szenario. Klimatische Veränderungen und Naturkatastrophen machen das Experimentieren abwechslungsreich.

Tutto completto

Die voluminöse Packung enthält neben den drei Programmdisketten die deutschen Original-Handbücher, die nicht nur alle Details des jeweiligen Spiels erschöpfend behandeln, sondern auch mit Hintergrundinfos („Ameisenliebe") nicht sparen. Wir meinen: Für Ihr Geld bekommen Sie einen mehr als fairen Gegenwert in Form von drei tollen Spielen, die auch in Zeiten von SimCity 2000 nichts von ihrem Suchtpotential verloren haben.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
286 er	EMS
386 er	AdLib
RAM 2MB	SoundBlaster
HD 6MB	Roland
MEM 570KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Maxis

Lollypop

Süßer Fratz

Jump & Run-Heldinnen und Spieletesterinnen teilen ein grausames Schicksal: Wegen ein paar X-Chromosomen zuviel müssen sie sich in einer von Männern dominierten Welt erst einmal durchboxen, ehe sie ernst genommen werden.



Lolly, die Hauptdarstellerin der neuen Rainbow Arts-Plattformhopserei, hat mit zwei weiteren Schwächen zu kämpfen: Sie liebt Süßigkeiten über alles und ist in ihrer Eigenschaft als Aufziehpuppe mit einem ähnlich hohen IQ gesegnet wie ein handelsüblicher Lemming. Damit ihr Blutzuckerspiegel nicht nach wenigen Sekunden völlig in sich zusammenbricht, sucht sie in insgesamt acht geräumigen Levels nach Bonbons, Crèmetörtchen und anderen Kalorienbomben. Gegen Bösewichter jedweder Größenordnung und Niederträchtigkeit (Spielzeugpanzer, Giftwölkchen etc.) behilft sie sich mit Lollies, die sie mißmutig auf ihre Rivalen schleudert. Wird unser Liebling von einer Kreissäge zerhäckselt oder von einem rollenden Faß geplättet, sinkt ihr Energiepegel. Passieren solche Mißgeschicke öfter, zerfällt sie in Schräubchen, Stoffetzen und Plastik - und eines der 3, 5 oder 7 Leben ist mal wieder verwirkt.

Lolly-Flop?

Neben den üblichen Jump & Run-Charakteristika (tonnenweise Extras, hartnäckige Obermotze, kleinere Puzzles etc.) brilliert Lollypop durch einige neckische Gags: Mit der Leertaste fotografiert man das aktuelle Bild; je mehr Unholde sich auf dem Schnappschuß tummeln, desto umfangreicher fällt der Bonus bei der Endabrechnung aus. Versteckte Unterlevels, wie sie auf der Packungsrückseite versprochen werden, gibt es zwar - allerdings sind sie nicht versteckt, sondern werden mit weithin sichtbaren Pfeilen angekündigt.

Dank gebührt den Programmierern auch für die Paßwörter, die einem nach jedem Level verraten werden. Die Codes sind bitter nötig, denn der Schwierigkeitsgrad wurde viel zu hoch angesetzt. Nicht einmal im ersten Abschnitt, dem Spielzeugland, wird einem ein schnelles Erfolgserlebnis gegönnt. Das liegt zum einen an den vielen unfairen Stellen, zum anderen aber auch an der extra-frustigen Steuerung. Lolly kann nämlich nur nach oben oder schräg nach vorn springen; graziöse Animationen à la Cool Spot verbieten sich so von selbst. Die Hintergrundgrafik präsentiert sich kunterbunt und abwechslungsreich, ganz im Gegensatz zur wenig einfallsreichen Musik. Unser Fazit: Lollypop ist ein kurzweiliger Jump & Run-Spaß, der aber einen Durchschnitts-Spieler ohne Action Replay zur Weißglut treiben kann.

Petra Maueröder ■





Da haben wir aber schon originellere End- und Zwischengegner gesehen!



Lollypop bietet traditionelle Jump & Run-Kost, die aber wegen vieler unfairer Stellen nun wirklich nicht für die ganze Familie geeignet ist.

SPECS & TECS

	EGA	Tastatur	
	VGA	Maus	
	SVGA	Joystick	
	386 er	EMS	
	486 er	AdLib	
RAM	2MB	SoundBlaster	
HD	3MB	Roland	
MEM	571KB	General Midi	

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Rainbow Arts

RANKING

Jump&Run

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
75%	40%	70%	67%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch

Vision 2

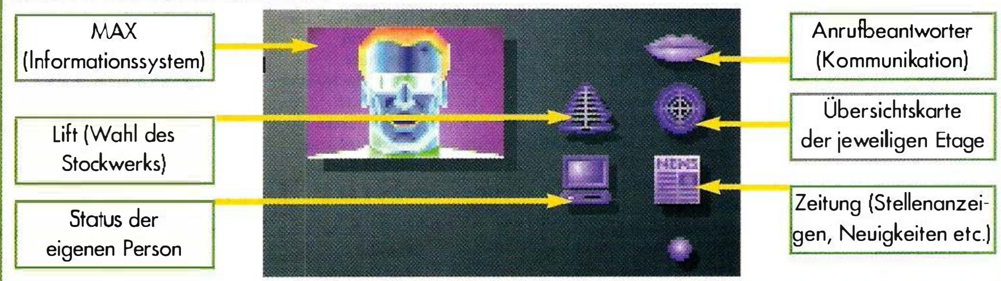
Quo vadis, Vision?

Das soll den ad games-Programmierern erst mal einer nachmachen! Zwei Jahre Entwicklungsarbeit und keinerlei nennenswerte Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger - Vision 2 gibt Rätsel auf.

Die Landesbausparkassen haben ein Herz für Computerspieler mit großen Ansprüchen und kleinem Geldbeutel: Der Achtungserfolg von Vision im Jahre 1992 ermutigte die Marketing-Abteilung der LBS, auch den direkten Nachfolger zu sponsern. Wie bei Vision 1 befinden Sie sich auch diesmal an Bord eines Expeditionsraumschiffes, das sich auf die Suche nach neuen Lebensformen begibt. Durch Erbringung kleiner Gefälligkeiten und unter Einsatz Ihrer grauen Zellen sollen Sie so schnell wie möglich die Karriereleiter emporklettern. Wenn Sie einen Raum betreten, können Sie sich umschauen und gegebenenfalls eine Unterredung mit einer anwesenden Person beginnen. Dabei werden Sie des öfteren wie der berühmte Buchbinder Wanninger von einer Plaudertasche zur nächsten geschickt, fahren unermüdlich mit dem Aufzug rauf und runter und verirren sich in den langen Fluren des „Towers". Mit gelegentlichen Aushilfsjobs, die in Form von Geschicklichkeitsspielen (z. B. Tangram, Asteroids) in die Story eingebunden wurden, scheffeln Sie „Rocks" und finanzieren so Ihren Lebensunterhalt.

Der Infolift

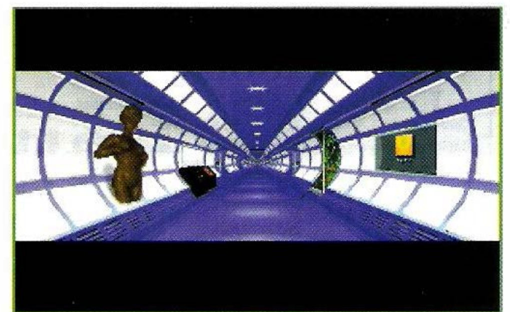
Die sechs Icons im Inneren des Aufzugs ermöglichen sowohl die Orientierung im Tower als auch die Kommunikation mit den anderen Bewohnern.



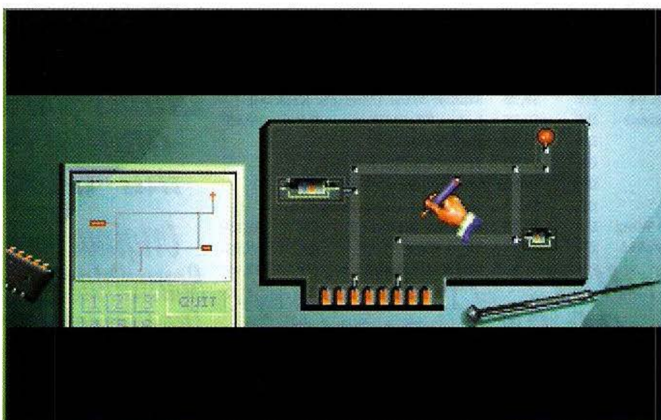
Musicbox

Neben einer Diskettenfassung wird es Vision 2 auch als CD-ROM-Version zu kaufen geben, auf die zehn zusätzliche Soundtracks gepackt wurden. Unter anderem kommen Sie so in den Genuß einer aufgebohrten Titelmelodie (Ohrwurmqualität!) und dürfen obendrein einer sehr eigenwilligen Interpretation des LBS-Jingles lauschen. Vision 2 leidet nachweislich am Outpost-Syndrom: Am Anfang weiß keiner so recht, um was es eigentlich geht, aber nach zwei Stunden hat sich der erste Frust verzogen und so etwas wie „Spielspaß" stellt sich ein. Der Schachtel liegt zwar dankenswerterweise ein Großformat-Poster bei, aber die Suche nach einer Anleitung bleibt erfolglos. Deshalb müssen Sie sich sämtliche Erkenntnisse über Sinn und Zweck Ihrer Mission selbst erarbeiten. Wer Vision 1 nicht kennt, irrt deshalb unter Umständen stundenlang im Kreis herum - einige klärende Worte zu Beginn hätten vor allem die anvisierte Zielgruppe der Einsteiger und Gelegenheitsspieler euphorischer gestimmt.

Petra Maueröder ■



Je nach Stockwerk variieren Farbe und Mobiliar der Gänge. Die farbige Bordüre an der Decke erleichtert die Orientierung.



Sobald Sie eines der eingestreuten Puzzles gelöst oder eine Actioneinlage absolviert haben, erhalten Sie „Rocks" auf Ihrem Konto gutgeschrieben.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
386 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 3MB	Roland
CD 29MB	General Midi
MEM 570 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
mangelhaft



The Chaos Engine

Wozu ein Alibi?



Nach jahrelanger Forschungsarbeit erfand Baron Fortesque eine Maschine, die ihn zum Herren über Zeit und Raum machen sollte. Doch einer der Nebeneffekte der Maschine war es, Menschen in dumpfe Killermonster zu verwandeln...

Die Bitmap Brothers, die der Computerwelt bereits zahlreiche Klassiker wie etwa Xenon bescherten, konnten es wieder nicht lassen, einem reinrassigen Schießspiel eine sinnlose, zusammenhanglose Alibistory zugrundezulegen. Um die besagte Maschine und ihren Schöpfer zu stoppen, machen sich nun zwei ausgebildete Kämpfer auf den Weg, jeder mit speziellen Fähigkeiten und Waffen.

À la carte

Vier verschiedene Welten, jede mit vier immer schwieriger werdenden Levels, gilt es zu durchqueren. In jedem Level finden sich neben verschiedenartigen Monstern auch zahlreiche Spezialwaffen, Schlüssel und geheime Räume. Die sechzehn Level sind phantasievoll aufgebaut und sparen keinesfalls an Umfang oder Details. Aber auch an den Zukunftskriegern selbst haben die Bitmap Brothers ihre Phantasie spielen lassen. Eine Kampfgruppe besteht aus zwei Personen, die aus einer Auswahl von insgesamt sechs Kämpfern zu wählen sind. Neben den üblichen Rambotypen findet sich dort ein Priester, dem man keinesfalls trauen sollte, oder ein Gentleman, der sich jedem Monster in den Weg stellt. Natürlich besitzt jeder besondere Waffen, Mut, Ausdauer oder Geschwindigkeit.

Nach dem Ende einiger Level gelangt man in einen Shop, in dem man sein durch die Kämpfe gewonnenes Geld wieder loswerden kann. Durch den Kauf von Extraleben, Waffen, Intelligenz etc. neigt sich der Kontostand recht schnell dem Ende zu, so daß man hier aufpassen sollte, wie man seinen Zaster anlegt.

Stolperstein

Grafik ist bei den Bitmap Brothers immer ein Thema, auch mit The Chaos Engine haben sie es wieder geschafft, detailreiche bildschirmfüllende Grafiken weich über den Monitor zu bewegen. Erstaunlicherweise scheint es bei schnellen Pentiumrechnern Timingprobleme zu geben: Die Grafik ist hier zwar um einiges schneller, scheint aber längst nicht mehr so flüssig zu sein. Auch der Sound kam nicht zu kurz: Eine melodische, aber trotzdem aggressive und mitreißende Hintergrundmusik begleitet das Spiel, und auch die Soundeffekte klingen recht realistisch. Warum aber nur so wenige Soundkarten unterstützt werden, bleibt wohl ein Geheimnis des Herstellers.

Fazit

The Chaos Engine ist ein reinrassiges Ballerspiel, das man in ähnlicher Form auch auf Spielhallenautomaten antrifft. Wer gerne mal zwischendurch seine Aggressionen abbauen möchte, ohne sein Gehirn allzusehr zu beanspruchen, ist mit diesem Spiel bestens beraten. Vor allem der kooperative Zwei-Spieler-Modus kann begeistern, dann allerdings wird aus dem „Spiel zwischendurch" ein etwas längeres Vergnügen.

Harald Wagner ■



Der Shop am Ende verschiedener Level bietet neben Nahrung auch Intelligenz und Ausdauer feil.

Diese wenig aussagekräftigen Landkarten sind der einzige Anhaltspunkt, den der Spieler zur Orientierung hat.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 1MB	SoundBlaster
HD 2MB	Roland
MEM 590 KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller ca. DM 100,-

HERSTELLER The Bitmap Brothers

RANKING

Arcade

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
70%	70%	75%	77%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	englisch
Spiel	englisch

Ishar 3 - The Seven Gates of Infinity

Nirwana

Der Nachfolger zu Ishar 2 ist da! Statt wie andere Hersteller, die jede Episode dem aktuellen technischen Standard anpassen, hat Silmarils die Aufmachung von Ishar seit dem ersten Teil nicht besonders verändert.

Nach einer kurzen Zeit des Friedens im Königreich Shandar droht jetzt wieder Gefahr. Bald werden sich alle Planeten des Sonnensystems auf einer Achse befinden und auf diese Weise Dimensionstore öffnen, durch die ein mächtiger Zauberer aus dem Reich des Chaos flüchten soll. Ishar 3 präsentiert sich als ein Rollenspiel der alten 3D-Technik. Der Spieler sieht aus der Sicht seiner Charaktere die Umgebung und kann sich nur schrittweise fortbewegen, Drehungen können nur um 90° ausgeführt werden. Interaktionen mit anderen Charakteren sind fast nicht möglich. Entweder schlägt man ihnen den Schädel ein oder übergibt ihnen einen Gegenstand, mit dem man sie freundlich stimmen möchte. Gespräche, wie sie aus Ultima VIII hinreichend bekannt sind, können nicht geführt werden. Leider wurde auch keine Automapping-Funktion integriert, so daß man als Spieler wie in grauer Vorzeit mit Stift und Block bewaffnet vor dem Monitor sitzen muß. Da immer wieder die gleichen Grafiken verwendet werden, hat man leider nicht den Hauch einer Chance, ohne Karte einen Blumentopf zu gewinnen. Ach ja, Grafiken: Wenn Sie bereits den zweiten Teil gespielt haben, werden Sie einige vielleicht wiedererkennen.

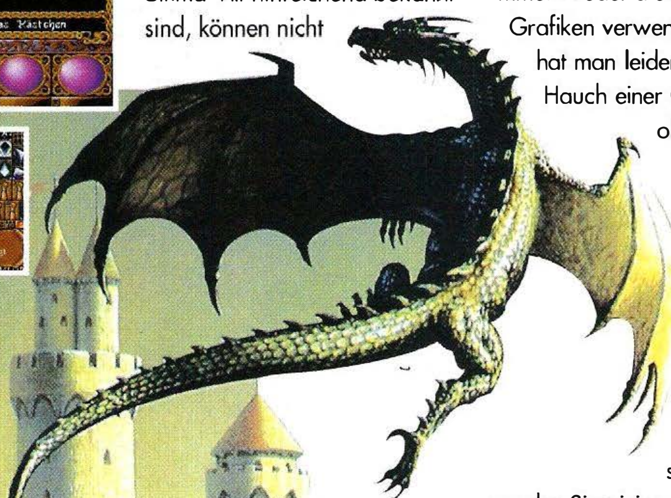


Die Grafik täuscht. Ishar 3 ist ein Rollenspiel der alten Machart. Wer Bard's Tale liebt, wird vielleicht auch bei diesem Spiel fündig.





Durch zahlreiche Dialogboxen gelangt man an Informationen.



Fazit

Schon zu Zeiten von Bard's Tale hat man sich im Schrittmodus durch Städte bewegt, immer auf der Suche nach zufälligen Kämpfen. Hier hat man sich kaum weiterentwickelt. Auch in puncto Logik kann Ishar 3 wenig überzeugen. Oder warum werde ich von drei Banditen überfallen, ziehe mich, nachdem ich einen getötet habe, in ein Gasthaus zurück und sehe am nächsten Tage die beiden überlebenden Banditen immer noch an der gleichen Stelle stehen? Ishar 3 ist in meinen Augen nur ein Versuch, mit wenig Aufwand noch etwas Geld zu verdienen. Zum Glück soll der dritte Teil auch der letzte sein!

Lars Geiger ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
386 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 8 MB	Roland
MEM 580 KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Silmarils

RANKING

Rollenspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
70%	45%	50%	52%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch

Master of Magic

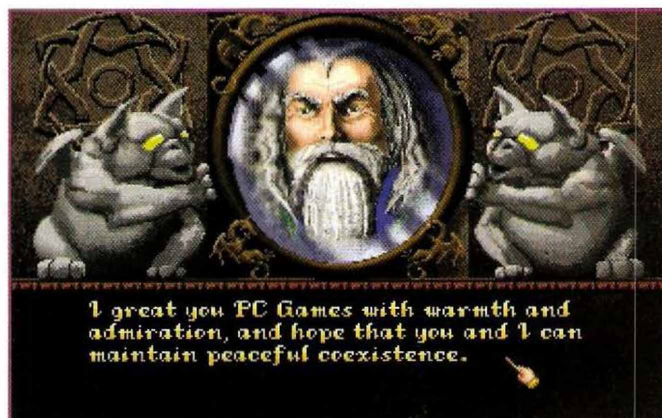
1.000 ganz legale

Strategie meets Rollenspiel: Finstere Mächte, freche Trolle und schneidige Helden bestimmen das Szenario von Master of Magic, dem Insider-Tip für all jene, die dem Faszinosum Colonization widerstehen können.

MicroProse always ultra: In der PC Games-Redaktion macht der neue Sid Meier-Knüller seit Anfang September die Nacht zum Tag, und schon kündigt sich der nächste potentielle Volltreffer an. Vor einem Jahr glänzte das Programmierteam Simplex Software mit dem übergalaktischen Strategiespiel Master of Orion, das unter dem MicroProse-Label in die Geschäfte kam und durchweg gute Wertungen kassierte. Trotzdem blieb es aber nur ein Liebhaberspiel, dem hierzulande nicht der ganz große Durchbruch vergönnt war. Man muß befürchten, daß dem direkten Nachfolger Master of Magic ein ähnlich trostloses Schattendasein bevorsteht. Der außerordentlich geschickt gewählte Veröffentlichungstermin (Wer kauft sich denn schon jeden Monat ein neues Strategiespiel?) macht deutlich, daß die MicroProse-Chefetage diesmal wirklich mitgedacht hat.



Mit ausreichend Gold und etwas Abrakadabra entstehen aus kleinen Gehöften bald trutzige Städte mit einer erstklassigen Infrastruktur.



Gelegentlich melden sich auch Ihre Gegner zu Wort und zetteln beispielsweise einen verheerenden Blitzkrieg an.

Zaubertricks

In einem Land vor unserer Zeit

Der Titel läßt bereits erahnen, was den Spieler nach den ersten Einstellungen erwartet: Kaum hat man sich einen der 14 vorgefertigten Instant-Zauberer ausgeguckt oder per Handarbeit generiert, wird man auch schon in die mystische Welt des 15. Jahrhunderts zurückversetzt. Dort tobt ein gnadenloser Kampf zwischen maximal fünf verschiedenen Magier-Dynastien, die um die Vorherrschaft im Lande Arcanus buhlen. Das Spielfeld wird aus der Vogelperspektive dargestellt - allerdings mit der Civilization/Colonization-erprobten Einschränkung, daß immer nur die bereits erforschte Gegend sichtbar ist. Das erste Städtchen wird kostenlos zur Verfügung gestellt und so lange mit Bauwerken (Schmiede, Kaserne, Marktplatz, Bibliothek etc.) erweitert, bis der erste Siedlertrupp loszieht, um die nächste Stellung zu eröffnen. Jeder Gebäudetyp ermöglicht die Konstruktion weiterer Anlagen oder Truppen (ohne Pferdestall keine Kavallerie), die von der Rasse des Magiers abhängig sind.
Ebenfalls typisch: Alles und jedes in Master of Magic wird in

Ein Blick in den Zauberkasten

Über die Taschenspielertricks eines David Copperfield kann ein promovierter Magier nur müde lächeln. In einem dicken Schmöker werden alle Geheimformeln fein säuberlich nach Sparten getrennt aufgeführt. Genügend Mana-Punkte vorausgesetzt, treten sie per Mousklick in Kraft. Selten gab es eine derartige Vielfalt zu bestaunen: über 230 Formeln und Weisheiten warten auf ihre Entdeckung, wobei die meisten Titel schon auf die Wirkung des entsprechenden Spruchs schließen lassen. Einige Beispiele: Mit „Water Walking" transpartiert man ganze Truppen über den Ozean, „Giant Spiders" kreiert Kampfspinnen und „Wall of Fire" verstärkt die Stadtmauer mit einer Feuerwand.





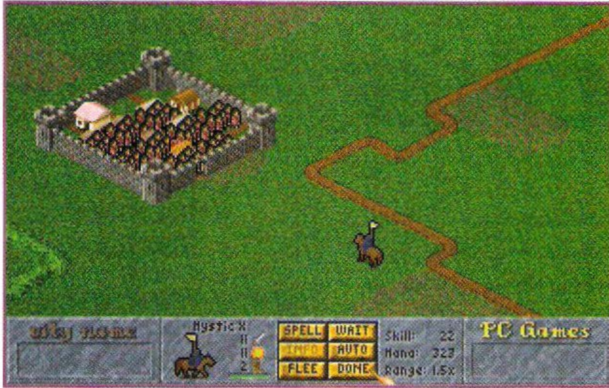












Einige typische Szenen aus einem Master of Magic-Krieg: Gekämpft wird sowohl zu Lande als auch im Wasser. Mit sechs Befehlen hat man seine gesamte Streitkraft unter Kontrolle.



Runden gemessen - egal, ob es sich dabei um die Reichweite von Karawanen, die Bauzeit einer neuen Kolonie oder die Kreation eines Zauberspruchs handelt. Wenn alles zu Ihrer Zufriedenheit erledigt wurde, genügt ein Klick auf „Next Turn", und der nächste Durchgang samt den Aktionen Ihrer Mitstreiter wird berechnet. Apropos Zauberei: Diesmal muß nicht das Rad neu erfunden werden, sondern Ihr Interesse gilt einzig und allein der Erforschung magischer Formeln. Hauptsächlich werden sie dazu verwendet, um das Heer auf bequeme Art und Weise zu vergrößern. Das Wettrüsten hat natürlich einen Grund: Ihre Gegner wirtschaften normalerweise völlig autark vor sich hin; erst wenn Sie mit Ihren Truppen in feindliches Hoheitsgebiet einmarschieren, reagieren die noblen Magier leicht gekränkt. Die Zivilbevölkerung produziert unterdessen fleißig Gold und Nahrungsmittel, die Ihren Betrieb aufrechterhalten.

Reich & Sexy

Gehext und beschwört werden kann nur dann, wenn genügend Mana, also Glaubenskraft, zur Verfügung steht. Vor allem bei kriegerischen Auseinandersetzungen kann eine Extra-Portion Mana nie schaden, damit Sie z. B. rechtzeitig Verstärkung herbeizaubern können. Bei Privatfehden aller Art wird in eine isometrische 3D-Ansicht umgeschaltet, und auch hier wird nicht in Echtzeit, sondern rundenweise ausgerottet. Wenn Ihnen das Do-it-yourself-Prinzip zutiefst widerstrebt, klicken Sie auf „Au-

to" und delegieren diese Aufgabe an den PC. Auch ein vorzeitiger Rückzug unter dem Motto „Lieber feige als tot" ist möglich.
Neben all der Strategie spielt der Zufall eine nicht zu unterschätzende Rolle. Plötzliche Ereignisse wie Seuchen oder Rebellionen gehören dabei jedoch zu den Ausnahmeerscheinungen. Wesentlich zuverlässiger sind da schon die freiberuflichen Helden, die gelegentlich vorbeischauen und die Sie in Ihre Armee übernehmen können. Wer genügend Goldstücke auf dem Konto hat, freut sich über den Besuch von Händlern, die allerlei Nützliches (Zauberstäbe, magische Äxte, Schilde etc.) feilbieten. Allianzen, Bestechungen, Friedensverträge, Austausch von Zaubersprüchen, Kriegserklärungen - in Arcanus ist im-

Der Master of Magic-Eintopf

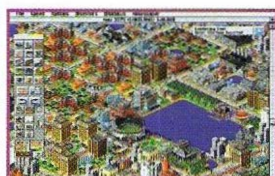
Die Programmierer bewiesen ein feines Näschen für gutes Spieledesign, als sie sich die besten Bestandteile berühmter Vorbilder herauspickten. Neben Anleihen bei praktisch allen Rollenspielen und den Ähnlichkeiten zum Kampfsystem von Dark Legions sind vor allem Parallelen zu drei Einzel-Programmen auffällig.



Civilization
Stadtmauern, Kasernen, Tempel, Siedler - da weiß man, was man hat. Nach dem eigentlichen Ausbau kann der Stützpunkt mit Zaubersprüchen weiter veredelt werden.

Warlords
Neue Helden braucht das Land: Der Anteil dieses Strategiespiels (siehe Test in PC Games 10/93) an Master of Magic ist unübersehbar; Ideen aus Warlords 1 und 2 machen mindestens ein Drittel des gesamten Spiels aus. Das Fantasy-Szenario, die vogelfreien Heroes, die Kämpfe, der Wegebau - ja, sogar das Herumstöbern in Burgruinen und Höhlen findet man hier wieder.





SimCity
Beim Reizthema „Steuererhöhungen" geht die Bürgerschaft auf die Barrikaden. Je höher die Abgaben, desto größer die Gefahr einer Revolte. Dadurch verwandelt sich Ihre mühsam errichtete Stadt in ein neutrales Gebiet, das Sie erst wieder mühsam erobern müssen - wenn dies nicht vorher eine rivalisierende Armee erledigt hat. Außerdem versorgen Sie Berater mit brandheißen Informationen. Beispielsweise werden Ihre Fähigkeiten als Feldherr mit der Konkurrenz verglichen.

Superhero League of MicroProse

Mit einer Selbstverständlichkeit, wie man heutzutage einen Fernseher oder ein Auto least, werden bei Master of Magic umhervagabundierende Helden rekrutiert. Natürlich verkaufen sich die Haudegen nicht unter Wert: Sie verlangen eine unverschämt hohe Kaution und verrichten ihre Dienste nur gegen Brot und einen anständigen Sold, der sich nach den Leistungsmerkmalen des Helden (Zauberkraft, Erfahrung etc.) richtet. Die wackeren Draufgänger können übrigens auch teamweise gemietet werden. Das Programm bietet allerdings nur solche „Schnäppchen" an, die Sie sich auch wirklich leisten können. Sollten Sie den Monatslohn für Ihren „Hero for Hire" irgendwann nicht mehr aufbringen können, läßt er Sie kurzerhand im Schlamassel sitzen. Tja, das Leben ist hart, aber ungerecht!





mer was los. Die anfangs noch unberührte „Unterwelt" Myrror sorgt für zusätzliche Motivation, denn diese zweite Ebene kann nur mit einem speziellen Zauberspruch zugänglich gemacht werden. Wer ihn austüftelt, darf sich über einen immensen Vorsprung gegenüber dem Rest der Welt freuen, schließlich erwartet den Pionier dort ein Schlaraffenland mit Siedlungsgebiet und Bodenschätzen ohne Ende. Auch hier gilt: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst.

Kauf mich?

Master of Magic bleibt trotz seiner Komplexität immer schön transparent, übersichtlich und intuitiv bedienbar. Als Allzweckwaffe wurde diesmal die rechte Maustaste auserkoren - ein Klick auf Menüs, Grafiken oder Buttons verrät Ihnen in knappen Worten deren Bedeutung. Auch im Zauberbuch läßt sich auf diese Weise vortrefflich schmökern, herumblättern und nachschlagen.
Einen Innovationspreis kann MicroProse mit diesem Spiel allerdings nicht abstauben, schließlich wurden nur hinreichend bekannte Features frisch verquirlt. Auch der längst überfällige Schritt von der etwas rückständigen VGA-Grafik auf SuperVGA wurde noch nicht vollzogen. Dafür machen die Zwischensequenzen und das Intro einen zugegebenermaßen sehr guten Eindruck. Besondere Anerkennung gebührt den Grafikern für die liebevolle Umsetzung der Zaubersprüche und der Kämpfe. Derart putzige Animationen wurden bislang nur bei Blue Bytes Siedlern gesichtet.
Master of Magic ist eines der wenigen Spiele, von denen man nach einem Test sagen kann: Jawoll, hier wurde handwerklich solide Programmierarbeit geleistet, die ohne grafischen Sondermüll auskommt und dem Käufer Spielspaß pur bietet. Für eine Colonization-Fabelwertung reicht es allerdings nicht ganz - dazu fehlt noch das letzte Quentchen Raffinesse und der Schuß Genia-



Das wenig ruhmreiche Ende eines einstmals mächtigen Zauberers: Merlin wird von Rjak eliminiert.

Statement



Selten habe ich mich bei einem Fantasy-Scharmützel so wohl gefühlt. Endlich einmal ein Strategiespiel mit Orc & Co., das nicht ständig in den Kitsch abdriftet (siehe Dark Legions bzw. Archon Ultra). Dankenswerterweise hat Simplex den üblichen Kleinkram (Mana-Punkte, Zaubersprüche und ähnlichen Hokuspokus) weitgehend automatisiert, so daß selbst bekennende Rollenspiel-Muffel wie ich frohlocken dürfen. In meiner persönlichen Hitliste rangiert Master of Magic inzwischen auf Battle Isle 2- und Civilization-Niveau. Unglaublich spannend, originell, langfristig ergiebig - ich bin begeistert!



Mit wenigen Mausklicks erschaffen Sie sich auf Wunsch einen komplett neuen Zauberer. Auch die Verteilung der besonderen Stärken (schwarze/weiße Magie, Chaosmagie etc.) darf individuell vorgenommen werden.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
● VGA	Maus ●
SVGA	Joystick
386 er	EMS ●
486 er	AdLib ●
RAM 4MB	SoundBlaster ●
HD 33MB	Roland ●
MEM 580 KB	General Midi ●

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
MicroProse

RANKING

Strategie

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
65%	65%	85%	85%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch

PC Games Disc & Mag



DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 12/94

PLAYERS GUIDE

Tie Fighter
Seite 257-258

D-Day
Seite 259-260

Pinball Dreams 2
Seite 261-264

Colonization
Teil 1, Seite 265-267

Outpost
Teil 1, Seite 268–271

Space Simulator
Teil 1, Seite 272

Bisher erschienen:

	Seite	Ausgabe
Codes + Freezers	31,32,63,64,96, 128,160,192, 208	04,05,06, 07,08,09 10
Komplettlösung:		
1942 - The Pacific Air War	206-208	10
Al Qadim	173-192,193-200	09,10
Battle Isle II	103-113,129-140	07,08
Beneath a steel sky	68-77	06
Colonization	265-267	12
Die Siedler	185-188	09
D-Day	259-260	12
Dragonsphere	114-123	07
Empire Soccer	201	10
Fury of the Furries	1-17,33-42	04,05
Gabriel Knight	43-57	05
Inca II	18-30	04
Indy Car Racing	126,127	07
Mortal Kombat	99-102	07
Myst	141-152	08
Outpost	268-271	12
Pinball Dreams 2	261-264	12
Sid & Al's incredible toons	78-95,97-98	06,07
Sim City 2000	157-160	08
Space Simulator	272	12
Star Trek 2	58-62,65-67	05,06
Tie-Fighter	257-258	12
T.F.X.	124,125	07
The Horde	189-192	09
Ultima VIII	153-205	08,09,10



POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:

**Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg**

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

WAHRE FREUNDE

Hallo PC Games!

Ich habe ein kleines Problem und hoffe, Ihr könnt mir helfen! Ich habe mir vor zwei Wochen von einem Freund einen PC gekauft, den er mir aus Freundschaft für DM 800,- überlassen hat. Jetzt habe ich mir das Spiel Sam & Max gekauft, aber es läßt sich nicht installieren. Ich schiebe die Diskette ein, tippe „dir" und erhalte nur eine Fehlermeldung. Als ich das Spiel zum Händler zurückbrachte, probierte er es aus und es funktionierte einwandfrei. Er konnte mir nicht weiterhelfen - hoffentlich könnt Ihr es. An meinen Freund kann ich mich leider nicht wenden, weil der umgezogen ist. Da ich selbst von Computern noch nicht so viel Ahnung habe, frage ich Euch jetzt, warum das Spiel nicht läuft. Meine Hardware (nach Handbuch): XT (8086 8 MHZ), 640 KB RAM, 3,5" Laufwerk (720 KB), Epson FX 80. Ich hoffe, Ihr könnt mir sagen, wie ich das Spiel zum Laufen bekomme.

**Vielen Dank im Voraus:
Steffen Wachter**

So gerne ich Dir helfen würde, ich kann Dir leider nur den Rat geben, Dir Deine „Freunde" sorgfältiger auszusuchen. Der Typ hat Dir einen uralten XT ohne Extras (wenn man einmal von einem billigen 9-Nadeldrucker absieht) viel zu teuer verkauft. Sam & Max werden leider niemals auf dieser Kiste ihr Unwesen treiben - und das hat verschiedene Gründe. Zum einen benötigt es mindestens einen 386er (der Nachfolger Deines Rechners war ein AT 286 - dessen Nachfolger der 386), deutlich mehr Speicher als Dir zur Verfügung steht, und Dein Laufwerk kann nur Disketten mit 720 KB (DD) lesen - nötig wäre aber ein HD-Laufwerk, das 1,44 MB lesen kann. Darauf hätte Dich dieser „Minuskumpel" aber hinweisen sollen. Wenn Du Spiele dafür kaufen möchtest, solltest Du unbedingt nachfragen, ob sie auch auf einem XT funktionieren. Leider wirst Du ziemlich überrascht sein, wie selten Du eine positive Antwort bekommst.

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon ausgefüllt an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe (12/94) mit Schulnoten:

1. Titelgestaltung: ____
2. Heftlayout: ____
3. Textqualität: ____
4. Themenangabe: ____

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.

LUFT

Hallo Rainer!

Ich lese schon seit einer Weile die PC Games und finde die Zeitschrift eigentlich ganz gut. Doch bei einigen Dingen muß ich mir mal Luft machen.
1. Die Coverdisk. Oft genug erlebe ich (z. B. bei dem „Magic Boy"-Demo), daß sich das Demo nicht so einfach abstellen läßt. Die abenteuerlichsten Kombinationen aus X, E, Q, „ESC" mit „ALT", „STRG" und „SHIFT" brachten das Spiel nicht zum Schweigen. Selbst der Warmstart wurde erfolgreich abgefangen, so daß nur noch der Griff zum Reset-Schalter mich von diesem sogenannten Demo befreite. Die Entwickler dieser Demos scheinen ungeheuer versessen darauf zu sein, daß der Spieler sich nur noch mit dem Demo beschäftigt (solange er die Vollversion noch nicht besitzt). Das grenzt fast schon an Diktatur! Zumindest glaube ich nicht, daß solche Unverschämtheiten umsatzfördernd sind. Gut, Ihr macht die Demos nicht, aber Ihr könntet uns wenigstens warnen.
2. Diese (tut mir leid) ungeheuer dämliche und nun hoffentlich eingestellte Serie „Cracker's Sunset". Irgend ein Verbrecher produziert sich da vor einem hoffentlich ehrlichen Leserpublikum. Wie alt ist der Kerl eigentlich? Macht er diesen Blödsinn mit, weil er in der Midlife Crisis ist? Oder gebt Ihr ihm Geld? Nun aber ehrlich! Was soll das? Solche Leute betrügen im großen Stil. Geschädigt ist fast jeder, der Geld für seine Software bezahlt, eine Kreditkarte besitzt oder legal telefoniert. Also fast jeder, der Eure Zeitschrift liest. Solche Leute verdienen nicht öffentliche Aufmerksamkeit, sondern einen längeren Aufenthalt an einem Ort, wo es so etwas wie täglichen Hofgang und schwere Eisentüren gibt. Ich finde, Ihr solltet Euch mit solchem „digitalen Abschaum" nicht abgeben.
3. Raubkopien! Warum verschwendest Du trotz aller guten Vorsätze immer wieder Platz für irgendwelche Idioten, die ihr munteres Treiben öffentlich rechtfertigen wollen? Die Rechtslage ist klar, die Bedingungen bekannt - es ist jedem sein eigenes Problem, ob er Raubkopien anwendet. Jede Diskussion ist damit wohl überflüssig.
4. Nun noch ein Thema, an dem Ihr aber garantiert unschuldig seid. Der Tadel richtet sich an Origin. Ist es im Moment in, Software für Rechner zu schreiben, die erst noch erfunden werden müssen? Ich bin mir sicher, daß WC3 mindestens einen Pentium braucht, um befriedigend zu laufen. Genau denselben Weg hat Microsoft mit WinWord 6 eingeschlagen. Mein Rechner ist zwar keine Mondrakete, aber einen Text sollte man schon tippen können, ohne daß die Buchstaben nur halb so schnell auf den Monitor tropfen, wie sie eingegeben wurden - sonst stimmt mit der Software etwas nicht! Gut, ich habe sowieso schon zu viel geschrieben. Also nehmt mir den harten Tadel nicht zu übel, mach weiter so (besonders „DTD" - einfach super!). In diesem Sinne: Tschüs.

Michael Hilgers

1. Ich geb ja zu, daß manche Demos nicht gerade die hohe Schule der Programmierkunst repräsentieren. Allerdings sollte man auch nicht zu hart über diese Programmierer und uns urteilen. Immerhin bekommt man so für sehr wenig Geld recht viel geboten. Der Griff zum Resetschalter mag zwar unelegant sein, aber durchaus noch zumutbar. Liege ich da so falsch?

2. Über „TCS" gingen die Meinungen sehr weit auseinander. Erstaunlich viele Leser fanden die Serie recht aufschlußreich. Wenn wir diesbezügliche Themen anschneiden, tun wir es nicht, damit sich jemand öffentlich präsentieren kann, sondern um unsere Leser zu informieren. Man ändert keine Miß-, Um- und sonstigen Stände, wenn man keine Informationen bringt. Wovon sollten sonst die Macher von Nachrichten leben?
3. Hmm... eigentlich muß ich Dir da voll und ganz rechtgeben. Ich werde versuchen, mich diesbezüglich zu bessern.
4. Die Sache mit Origin erregt die Gemüter unserer Leser immer wieder. Eigentlich herrlich für mich - aber auch das gewinnt langsam die Originalität der lästigen Diskussion über RKs. Und immer schwebt der (von Origin als „normaler" Rechner angesehene) Pentium wie ein Schreckgespenst über den Wassern. Nun aber mal Klartext: der Pentium wird schon bald ein „hundsgewöhnlicher" Computer sein. Schon jetzt kann man ihn incl. 8 MB und 420 MB Harddisk für ca. 2500 DM kaufen (Sonderangebot einer Kette von Computerläden, die mit „P" anfangen). Ich wette einen kompletten Monatslohn (reicht für zwei große Pizzas und eine Cola), daß diese Kisten zum Jahreswechsel noch einmal billiger werden. Ungeklärt bleibt allerdings die Frage, was nun die ganzen User anfangen sollen, die so „dumm" waren, ihren Computer schon vor einiger Zeit gekauft zu haben. Aber Schimpfen zeigt auch hier keine Wirkung. Origin denkt an seine Umsatzzahlen und lächelt leise, während wir hier lautstark meckern. Gewundert habe ich mich allerdings über Deine Meinung zu WinWord 6. Auch dieser Text wird damit geschrieben (auf einen „uralten" 486DX33) - zugegeben, manchmal sucht das Programm recht lange auf meiner Platte herum, aber die Zeichen kommen eigentlich recht flott auf den Screen. Wie schnell - um Himmels willen - kannst Du eigentlich tippen?

VERSCHIEDENES

Lieber Rainer,
Eure Zeitschrift finde ich echt gut. Als ich in der Ausgabe 9/94 von Eurem CD-ROM las, wußte ich: „Die muß ich haben!". Ich benutzte die CD, um mein neues Laufwerk auszuprobieren und war sehr erstaunt: darauf befanden sich nur die neuesten Demos, kein Fetzen alter Schrott - für mich als CD-ROM-Einsteiger ein Wunderwerk moderner Spieletechnik. Diese 19,80 DM waren wirklich sehr gut angelegt. Nach dem Lob habe ich auch noch einige Kritikpunkte und Anregungen zu Eurer Zeitschrift:
1. Wenn man sich jede Ausgabe Eurer Zeitschrift kauft und dann einen bestimmten Test, Bericht oder Tip sucht, hat man kaum eine Chance, diesen vor Ablauf einer Suchstunde zu finden. Ich halte es für ratsam, in jeder Ausgabe einen Anhang einzufügen, in dem alle Berichte alphabetisch geordnet und mit Heftnummer, Seitenzahl und Durchschnittsbeurteilung versehen aufgelistet werden.
2. Ihr habt Euch nun ja schon dazu entschlossen, einen Hardware-Teil einzuführen. Aber den solltet Ihr unbedingt erweitern! Woher soll ein Anfänger wie ich wissen, wie man Speicher aufrüstet oder gar die Hauptplatine auswechselt? Ihr könntet in diesem Teil auch Tips zum Umgang mit Software (z.B. Windows, Word) und zum richtigen Konfigurieren des Systems geben. Ich glaube, dadurch kann sich die Zeitung nur verbessern und vielleicht noch 1-2 Mark mehr einbringen.
3. Wenn man eine Ausgabe der PC Games aufschlägt, fällt sofort die riesige Menge an Werbung auf. Muß das denn wirklich sein?
4. Wieso werden in „Down the Drain" immer weniger schlechte Spiele vorgestellt? Beim ersten Erscheinen der Rubrik waren es noch drei Spiele, in Ausgabe 9/94 nur noch ein Spiel! Gibt es zur Zeit wirklich so wenig schlechte Spiele? Falls das wirklich der Fall sein sollte, mußt Du, der von Alpträumen gebeutelte Verfasser dieser Rubrik, nach einer alten Weisheit schreiben. Diese lautet: „Wenn die miesen Spiele nicht zum Rainer kommen, muß der Rainer eben die schlechten Spiele suchen!"
Mach mit dieser Rubrik auf jeden Fall weiter, denn es macht richtig Spaß, Deine Kommentare zu lesen. Ich könnte mir diesen Teil einfach nicht mehr wegdenken. So, das soll's für heute gewesen sein.

Mit freundlichen Grüßen,
Euer treuer Leser:
Marcus Schneider

Vielen Dank für die Blumen, obwohl Du für meinen Geschmack etwas dick aufgetragen hast. Aber ich will nicht nachtragend sein.
1. Eigentlich würden wir den vorhandenen Platz gerne anders nutzen, doch Deine Idee macht schon irgendwie Sinn. Wir werden darüber nachdenken.
2. Nun haben wir doch schon unseren MS-DOS-Workshop und unseren Hardwareteil. Reicht das immer noch nicht? Tips zum Umgang mit Windows, Works und Co. würden unseren Rahmen nun aber gewaltig sprengen. Zudem sind (und wollen es auch unbedingt bleiben) wir eigentlich eine reine Spielezeitschrift. Zum Anwenderblatt, das nebenher auch Spiele testet, wollen wir nicht mutieren.
3. Die Antwort ist ganz einfach: Ja, es muß! Auch auf die Gefahr hin, mich (wieder einmal) zu wiederholen - Werbung ist eine unverzichtbare Einnahmequelle jeder (!) Zeitschrift. Wenn wir weniger Werbung hätten, müßten wir den Verlust Euch aus der Tasche ziehen, was uns sicherlich nicht so sehr viele Freunde machen würde. Im Vergleich zu anderen Zeitschriften haben auch gar nicht sooo viel Werbung. Manche Leser sehen zudem in der Reklame auch eine Informationsquelle.
4. Ich kann doch ein Spiel nicht ungerechtfertigt „den Bach hinuntergehen lassen", nur weil die Leser „DTD" so gern mögen. In manchen Monaten haben wir auch kein „Spiel des Monats", weil einfach keine der Neuerscheinungen die Anforderungen erfüllte. Mit „DTD" ist es genauso. Leider!

XXXX

Lieber Rainer,
seit Monaten verfolge ich interessiert die Debatte über XXXX. Wenn man betrachtet, wie der Gesetzgeber mit der Thematik umgeht, drängt sich mir der Verdacht auf, daß es viel weniger um den Jugendschutz geht, als darum, dem Hersteller id zumindest in Deutschland die wirtschaftliche Grundlage zu entziehen. Das Wort Zensur wird zwar in diesem unserem Lande ungern gehört, die Gleichbedeutung einer Indizierung mit einer Zensierung läßt sich jedoch nicht leugnen. Die allermeisten Händler sind so verunsichert, daß es für einen Erwachsenen nahezu unmöglich ist, an das Spiel heranzukommen. Man wird fast wie ein Verbrecher behandelt, wenn man danach fragt. Daß für ein indiziertes Spiel keine direkte Werbung gemacht werden darf, sehe ich ein. Wie aber sieht es mit indirekter Werbung aus? In dieser Zeitschrift darf XXXX nicht genannt werden, im Spiegel schon. Warum liegt beim Spiegel keine indirekte Werbung vor? Wenn Ihr XXXX schreibt, weiß auch jeder, was gemeint ist; welchen Sinn hat es dann also, das Kind nicht beim Namen nennen zu dürfen? Es hemmt lediglich die Diskussion, die notwendig, aber scheinbar nicht erwünscht ist. Über kurz oder lang wird man an einer FSK für Software nicht vorbeikommen, was auch im Hinblick auf die Porno-CDs, die derzeit den Markt überschwemmen, Sinn macht. Fragt man sich nach den Ursachen für die Beliebtheit von Splattergames, so sind hier weniger die Anbieter verantwortlich zu machen, als vielmehr die Gesellschaft, die ihre Jugendlichen von frühester Kindheit an an Gewaltdarstellungen gewöhnt. Das Fernsehen hat hier sicherlich den größten Einfluß. Aber auch die Eltern sollten sich dafür interessieren, womit ihr Nachwuchs sich in seiner Freizeit beschäftigt; aber dazu sind die meisten Eltern zu bequem. Sie sind froh, daß sie die Erziehung der Glotze überlassen können.

Andreas Krebs

Ich finde schon, daß Du manches ein bißchen zu schwarz siehst. Der Zusammenhang zwischen einer Indizierung und Zensur ist schon sehr weit hergeholt. Niemand verbietet einem Volljährigen, sich ein indiziertes Spiel zu besorgen, geschweige denn, daß dessen Besitz strafbar wäre. In diesem Falle ist das „Besorgen" zwar etwas umständlich und kompliziert, aber bei weitem nicht unmöglich. Wenn Spiegel den Namen XXXX nennen darf, handelt es sich dabei um eine Berichterstattung im allgemeinen, in welcher zudem das Spiel nicht als etwas Erstrebenswertes angesehen wird, sondern als abschreckendes Beispiel dient. Zudem dürfte die Anzahl der „kindheitsnahen" Spiegelleser auch gegen Null tendieren. Aber warum regst Du Dich eigentlich auf? Wir nennen es einfach XXXX, jeder weiß, was gemeint ist, keiner kann uns einen Vorwurf machen, Friede, Freunde, Eierkuchen. Eigentlich finde ich es auch etwas merkwürdig, aber so ist das Leben. Ich zumindest kann damit leben und finde auch nicht, daß eine Diskussion dadurch gehemmt wird. Daß viele Kinder mehr von den „neuen" Medien wie TV und Computer erzogen werden, als von den Eltern, ist ein Thema, das den Rahmen hier sprengen würde. Recht geben muß ich Dir allerdings in dem Punkt, daß eine FSK für Computerspiele auf Dauer nicht zu umgehen ist. FSK bedeutet allerdings „Freiwillige Selbstkontrolle", was wiederum eine Aktivität der Softwarehäuser voraussetzen würde.

▼ XXXX UND KEIN ENDE

Hallo PC Games,

ich habe zwar noch nicht oft geschrieben - liegt daran, daß ich von Natur aus schreibfaul bin - aber das kann sich ja noch ändern. Genug Drohungen, kommen wir zum Geschleime: Ihr seid die besten, macht weiter so. Nun zum Grund meines Geschreibsels: XXXX. Nun hat es die BPS doch tatsächlich geschafft, ein Spiel zu indizieren, das seit ca. einem halben Jahr auf dem Markt ist und das schon jedes Kindergartenkind kennt. Ich frage mich, was eine Indizierung eines zugegebenermaßen sehr brutalen Spiels soll, das jeder hat und das langsam beginnt, „out" zu sein? Falls das als Schutzmaßnahme für Jugendliche gedacht war, frage ich mich nach dem Sinn und Zweck solcher „Schutzmaßnahmen". Wenn man Jugendliche vor solchen Bildern ernsthaft schützen will, müßte man auch diverse Beiträge aus der Tagesschau verbannen. Und man müßte diverse Zeichentrickserien verbieten (wie z. B. Bugs Bunny usw.), bei denen einige Figuren immer schwere Sachen auf den Kopf bekommen. Und erst diese Filme! Immer dieser 007. Erst bringt er reihenweise Menschen um, und das einzige, was er danach will, ist ein geschüttelter Martini. Wenn sich unsere Jugend daran ein Beispiel nähme, wo kämen wir da hin? So viel zum Thema zweideutige Moral. Kein Brief ohne Fragen, also fangen wir an:

1. Die Rubrik DTD finde ich gut. Falls ich einer der Glücklichen (?) bin, der so ein Spiel gewinnt, schreibe ich Dir garantiert noch einmal, also überlege es Dir zweimal!
2. Ich habe von einem zweiten Teil von XXXX gehört. Stimmt das?
3. Eure Tips & Tricks finde ich sehr gut, aber könntet Ihr nicht eine in sich geschlossene Lösung machen? Es sieht im Ordner nicht gut aus, wenn eine Lösung unterbrochen wird und an anderer Stelle die Lösung nicht komplett ist. Wenn Du willst, drucke mein Geschreibsel ab, wenn nicht, laß es.

Ciao, Dein Pit

Über den Zeitpunkt der Indizierung kannst Du der BPS keinen Vorwurf machen. Dort darf man nicht selbständig aktiv werden, sondern nur auf Antrag. Anträge stellt in der Regel ein Jugendamt, danach muß der Antrag geprüft und wasweißichnochalles werden. Erst dann kann über eine Indizierung entschieden werden. Das kann eben dauern. Natürlich hat sich dieses Spiel inzwischen schon wie ein Busch-

feuer verbreitet, das wird der BPS auch klar sein, aber deswegen können sie doch nicht den Laden dicht machen. Natürlich ist das „Werkzeug" Indizierung alles andere als perfekt, aber nur darüber witzeln bringt auch nichts. Auch eine FSK für Computerspiele kann nicht die einzig seligmachende Lösung sein. Hier gibt es noch viel zu tun - warten wir's ab. Nun zu Deinen Fragen - wenn' s denn sein muß.
1. Vielen Dank für die Warnung. Aber da diese Rubrik in letzter Zeit ziemlich dünn besetzt war, bleibt für Dich eh nichts übrig. So ist das Leben.
2. Stimmt. Hell on Earth wird wohl in der nächsten Zeit auftauchen, sofern ihm die BPS Gelegenheit dazu gibt.
3. Da manche Lösungen auf einer „ungeraden" Seite enden, fanden wir es eigentlich sinnvoll, gleich mit einer anderen Lösung weiterzumachen, statt den Platz mit irgendetwas vollzupflastern. Allerdings finde ich Deinen Standpunkt auch recht einleuchtend - wir werden darüber nachdenken.

FRAUEN UND COMPUTERSPIELE

Zu diesem Thema erreichten mich überraschend viele Zuschriften. Da ich (leider) unmöglich alle abdrucken kann, aber so viele wie möglich veröffentlichen möchte, habe ich mich dazu entschlossen (nach einem kleinen Wink vom leitenden Redakteur), an dieser Stelle einen Teil der Briefe in stark gekürzter und unkommentierter Form abzudrucken. OK so?

Rainer Rosshirt

Neben Ehemann, dem Arbeitsverhältnis, Haushalt und Garten muß ich meine Zeit gut einteilen, um spielen zu können. Dabei spielt es keine Rolle, ob der „Held" männlich, weiblich oder sächlich ist. Entscheidend ist für mich: keine Gewalt, keine großen Dialoge, keine strategischen Spiele - also einfache Unterhaltung, einfach entspannen.

Rita Lairitz

Ich persönlich bevorzuge Adventures und Wirtschaftssimulationen, die geistig anspruchsvoll und optisch gut gemacht sind (das Auge ißt schließlich mit). Ich denke, der weibliche Zuspruch wird wohl nicht so groß sein, weil die friedliebende Frau von heute nicht unbedingt für die (meist) gewalttätigen Spiele zu begeistern ist. Wir sind schließlich nicht mehr der biestige Hausdrache mit dem Nudelholz, der damit seinen Frust am Partner ablassen muß, wie es in XXXX mit Kettensäge und Granatwerfer an den überaus putzigen Tierchen vorgeführt wird.

Karola Prange

Ich glaube, das Hauptproblem bei „Frauen und PC" liegt darin, daß (vorsichtig ausgedrückt) viele Frauen damit nicht klar kommen. Also, ich bin wirklich nicht dumm. Ich steh auch nicht auf Stricken und so Zeug. Zudem muß ich ehrlich sagen, daß es nicht sehr viele Spiele gibt, die mich interessieren. Vor allem nervt mich dieses eine Spiel, das man nicht nennen darf. Gut, ein paar Monster umbringen ist nicht schlecht, aber wo bleibt die Fantasy, der Zauber von Elfen? Eben was richtig schön romantisches.

Bea

Wenn mich mein Mann gelegentlich an den Computer läßt und seinen Lieblingsplatz widerwillig räumt, spiele ich ganz gern mal ein Stündchen - am liebsten Adventures. Strategiespiele würde ich gern öfter spielen, leider gibt es nur ein begrenztes Angebot an solchen Spielen, die nichts mit Krieg und ähnlichem zu tun haben.

Dagmar Keil

Es gibt ein paar Gründe, warum Frauen Computerfachgeschäfte meiden: sie werden herablassend behandelt, es wird versucht, den größten Schund loszuwerden und frau wird einfach nicht ernst genommen oder gar nicht erst bedient. Erst wenn man Kenntnisse vorweisen kann (so weit muß man es erst einmal bringen), wird man einigermaßen normal behandelt. Genauso ist es mit Bekannten, Freunden und Verwandten.

Klaudia Ablinger

Über die Gründe, warum nur so wenig Frauen am Computer spielen, kann ich nur spekulieren: Vielleicht hüten viele Männer ihren PC wie ihren Augapfel, oder noch besser: wie ihr Auto?

Patrizia Bittmann

Zu meinem Bedauern muß ich zugeben, daß mir in meinem Freundeskreis kein weibliches Wesen mit PC bekannt ist. Erzähle ich, daß ich meinen PC hauptsächlich zum Spielen nutze, ernte ich meist nur mitleidiges Lächeln. Eine Frau hat anscheinend andere Interessen zu haben!? Kann die Tatsache, daß Ihr fast nur Post von männlichen Lesern bekommt, ihren Grund darin haben, daß Männer meinen, zu allem ihre Meinung kundtun zu müssen? Uns die Tatsache, daß es nur wenige Spiele mit weiblichen Hauptdarstellern gibt, als Grund für mangelndes Interesse unterschieben zu wollen, ist hoffentlich nur als Ulk gemeint. Das kann - bei aller Liebe zur Emanzipation - doch wohl kaum ausschlaggebend sein.

C. Ruckel

Meine Schwester meint, das mangelnde Interesse der Frauen an Computerspielen würde daran liegen, daß Mädchen einfach Besseres zu tun hätten, als stundenlang am Bildschirm zu sitzen. Aber ich glaube nicht, daß das eine gute Begründung ist, weil man sich erstens aussuchen kann, wie lange man spielt, und zweitens hat jeder mal was Besseres zu tun, egal ob männlich oder weiblich. Ich denke, man könnte den Grund eher in der Erziehung suchen. Jungen kommen mit Computern einfach früher in Berührung, bei Mädchen denken viele, der ist nichts für sie. Inzwischen spielen aber schon fast alle Kinder Computer - unabhängig vom Geschlecht. Ich schätze, in ein paar Jahren werden auch mehr Frauen Leserbriefe an Dich schreiben. Immerhin ein Trost, oder?

Conny Arnold

Nun erkläre uns doch einmal, warum Ihr nur einen weiblichen Tester beschäftigt. Und bei Petra habe ich immer irgendwie den Eindruck, daß sie versucht, möglichst „männlich" über die Spiele zu schreiben. Ihre Tests klingen oft gar zu martialisch. Aber ich möchte ihr keinesfalls zu nahe treten, es besteht ja auch die Möglichkeit, daß sie wirklich so denkt. Übrigens ist mir bei anderen Spielezeitschriften noch nicht mal EINE Frau im redaktionellen Teil aufgefallen. Höchstens in der Anzeigenannahme oder bei ähnlichen „weiblichen" Tätigkeiten. Das gibt doch auch zu denken, oder?

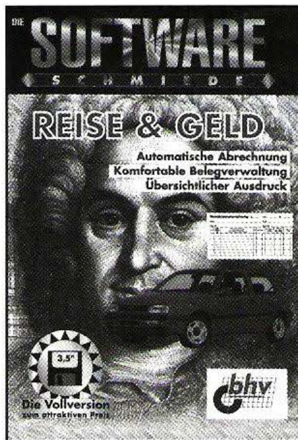
Anja Pietsch

Bei Bestellungen für Software kommt es immer wieder vor, daß die Rechnung auf „Herr Petra Roßmann" lautet. Haben die eigentlich keine Programme, die auch eine Frau zulassen? Die müssen sehr rückständig sein in ihrer Software. So ist es dann auch kein Wunder, wenn in Statistiken kaum Frauen vorkommen. Und in den Geschäften versucht man, mir etwas auf's Ohr zu erzählen, aber nur weil die Herren selbst keine Ahnung haben (mit Frauen kann man so etwas ja machen - die haben ja eh keine Ahnung). Wenn sie dann merken, daß es nicht so geht, streiten sie einfach ab, daß es dieses oder jenes Produkt überhaupt gibt.

Petra Roßmann

Warum sollten wir Euch schreiben, wenn das Gros der Spiele für uns sowieso nur Käse ist? Wohl die wenigsten Frauen setzen sich gemütlich an den PC, um willkürlich Soldaten, Schiffe, Flugzeuge, Außerirdische usw. abzuballern. Ich sehe da keinen Sinn und Zweck in der Sache. Als ob es im Fernsehen nicht schon genug Tod, Gewalt und Blut gibt! Was ich liebe, sind Spiele, die mich auffordern zu denken!

Ilonka Liska

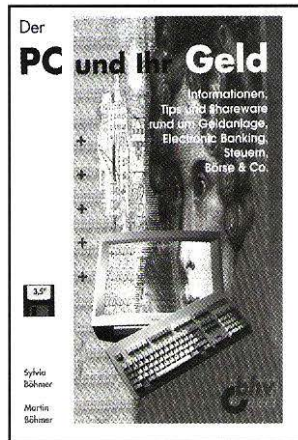


Reise und Geld

Nach Geschäftsreisen bietet sich immer wieder das gleiche Bild: auf dem Schreibtisch verbreiten Quittungen und Belege ein heilloses Chaos, und erst nach Stunden hat man die Abrechnung unter Dach und Fach. Wie gut, daß uns mittlerweile der Computer den größten Teil der Arbeit abnehmen kann. Mit dem Paket „Reise und Geld" können Sie unter Windows alle nötigen Schritte vornehmen, um möglichst schnell wieder an Ihr Geld zu kommen. Berücksichtigt werden dabei nicht nur Inlands-, sondern auch Auslandsreisen. Das Kilometergeld wird voll automatisch abgerechnet, Pauschal- und Mehrwertsteuersätze lassen sich bequem verändern und mit einer Suchfunktion lassen sich einzelne Belege finden. Das begleitende Buch führt den Anwender übersichtlich und schnell durch das Programm, so daß man sich bereits nach wenigen Minuten Einarbeitungszeit wunderbar damit zurechtfindet.

Oliver Menne ■

Reise und Geld
bhv
75 Seiten
DM 29,80
ISBN 3-89360-461-8



Der PC und Ihr Geld

Eine ungewöhnliche Themenzusammenstellung wählten Sylvia und Martin Böhmer für ihr Buch. Neben der elektronischen Kontoführung und Reisekostenabrechnung finden auch Börsengeschäfte reichlich Platz im Buch. Auch Themen wie Lotto, Steuern, Versicherungen, Finanzierungen und natürlich entsprechende Software werden beschrieben. Eine kleine Einführung in Tabellenkalkulation wird ebenso geboten wie eine Aufstellung der momentan preiswertesten Software zu all den angesprochenen Themen. Das letzte Viertel des Buches widmet sich dem Thema „Geld verdienen": Wie man rund um den Computer Geld verdienen kann, Beschreibung der wichtigsten Computerberufe und auch, wie man beim Hard- und Softwarekauf möglichst günstig davonkommt. Dieses Sammelsurium an Themen ist sicherlich Geschmacksache, in dem relativ preiswerten Buch dürfte aber jeder Leser interessante Informationen für sich finden.

Harald Wagner ■

Sylvia Böhmer,
Martin Böhmer
Der PC und Ihr Geld
bhv
400 Seiten
DM 29,80
ISBN 3-89360-747-1

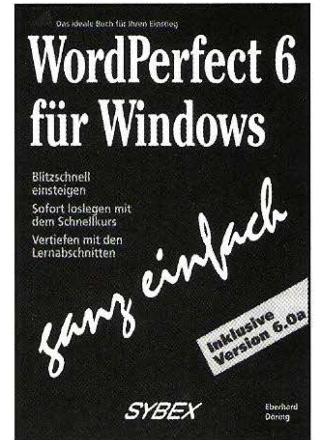


Das CD-ROM Buch

Als Seelsorger einer Computerhotline bekommt man oft die tollsten Fragen zu hören: „Ich hab` jetzt ein CD-ROM, was mach ich denn jetzt?" Sybex steht mit seinem Werk Das CD-ROM Buch allen Einsteigern Rede und Antwort. Dem Leser werden nicht nur die gängisten Normen erklärt, sondern auch die Vorgehensweise beim Einbau des Laufwerks. Das Ganze geschieht in ganz kleinen Schritten, angefangen beim nötigen Werkzeug, und setzt keinerlei Grundkenntnisse voraus. Außerdem wird ein kleiner Einblick in den Aufbau einer CD-ROM bzw. Photo-CD gewährt, der letztlich in einen knappen Kurs zur Bildbearbeitung führt. Anhand der beiden Programme PC Paintbrush und Picture Publisher erhält man hier die grundlegendsten Kenntnisse zur Modifizierung einer Bilddatei. Die auf der CD-ROM enthaltenen Programme, Quellcodes und AVI-Videos runden dieses Lehrbuch ab.

Oliver Menne ■

Godehard Mansfeld, Jörg Ehrkamp, Steffen Dralle
Das CD-ROM Buch
Sybex
260 Seiten
DM 49,00
ISBN 3-8155-7062-x



WordPerfect 6 für Windows

Was tun, wenn man jahrelang mit einem bestimmten Programm gearbeitet hat, aber plötzlich aufgrund einer firmenpolitischen Entscheidung eine neue Textverarbeitung vor die Nase gesetzt bekommt? Möglichst schnell damit zurechtfinden, werden wohl die meisten jetzt sagen. Und genau darauf zielt Sybex mit seiner „ganz einfach"-Reihe ab. Aktuell erschienen ist in diesem Monat das WordPerfect 6 für Windows Buch, das in vier klar gegliederten Kapiteln den Umgang mit diesem Programm erklärt. Dabei gliedert sich der Lehrgang in einen Schnellkurs, der ausschließlich die wichtigsten Funktionen knapp umreißt, und einen Hauptteil, in dem alle Funktionen in einzelnen Lernabschnitten beschrieben werden. Dieses Buch ist also auch als kleines Nachschlagewerk verwendbar. WordPerfect 6 für Windows ganz einfach richtet sich ganz klar an blutige Anfänger, Fortgeschrittenen ist es nicht ans Herz zu legen.

Oliver Menne ■

Eberhard Döring
WordPerfect 6 für Windows ganz einfach
Sybex
253 Seiten
DM 19,80
ISBN 3-8155-1088-2



Mobiltelefonieren - leicht gemacht

In vielen Ländern der Welt gehören Mobiltelefone bereits zum alltäglichen Leben, da die monatlich anfallenden Gebühren sich nur unwesentlich von den „normalen" Telefongebühren unterscheiden. Wer sich in Deutschland trotz der damit verbundenen hohen Kosten ein tragbares Telefon zulegen möchte, muß auf der Hut sein. Dubiose Service-Provider locken mit scheinbar günstigen Tarifen, ziehen dabei aber den Kunden gewaltig über den Tisch. Das Buch Mobiltelefonieren - leicht gemacht beschäftigt sich deshalb nicht nur mit der Technik und Leistungsdaten von Mobiltelefonen, sondern gibt auch darüber Auskunft, welchem System (D-Netz oder E-Netz) die Zukunft gehört, wie man kostengünstig telefoniert und welche zusätzlichen Leistungen die verschiedenen Service-Provider anbieten. Durch übersichtliche Tabellen und Skizzen werden komplizierte Sachverhalte verständlich gemacht.

Oliver Menne ■

Fritz Jörn
Mobiltelefonieren - leicht gemacht
Sybex
147 Seiten
DM 39,80
ISBN 3-8155-7131-6



WinWord für Schüler

Professionelle Textverarbeitungsprogramme werden auch für Schüler und Studenten immer interessanter. Ob Examensarbeit, Referat oder Hausaufgabe, immer mehr Pennäler greifen lieber zur Tastatur als zum Kugelschreiber. Autor Michael Burger, Lehrer für Deutsch und Religion an einem Gymnasium, hält an einer Volkshochschule Kurse zu Windows und Works für Windows ab und möchte seine gesammelten Erfahrungen nun an Schüler im Alter von 10 bis 15 Jahren weitergeben. In diesem 280 Seiten starken Buch wird beschrieben, wie man mit WinWord Vokabeln sammeln und abfragen, Schulnoten aufzeichnen, den Durchschnitt berechnen und Bewerbungsschreiben anfertigen kann. Außerdem werden die wichtigsten Funktionen von WinWord kindgerecht erklärt, so daß der Kauf dieses Buchs nicht mit dem Erwerb eines anderen verbunden ist. Dem Schulabschluß sollte damit nichts mehr im Wege stehen.

Oliver Menne ■

Michael Burger
WinWord für Schüler
dtv
280 Seiten
DM 19,80
ISBN 3-423-50163-4

Inserentenverzeichnis 12/94

TIE FIGHTER

Anknüpfend an die letzte Ausgabe vervollständigt diese Fortsetzung die ersten vier Schlachten und bezieht die letzten drei Schlachten mit ein.

Player's Guide



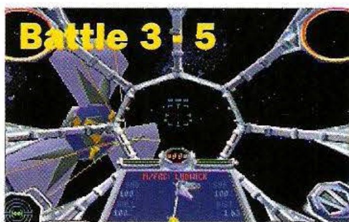
Deine Aufgabe ist es, die Luftverteidigung der Basis der Rebellen zu schwächen, bevor eine Schwadron der Tie Bomber eintrifft. Der Vertreter des Imperators betraut Dich auch mit einer Aufgabe: Inspiziere alle drei Frachtcontainer in der Nähe der Basis nach gestohlener imperialistischer Ausrüstung.



Bei dieser Mission ist das Rebellenschiff Lulsa zu zerstören. Nähere Dich Lulsa und ziele mit Minen, während Deine Flügelmänner mit der Rebellenluftabwehr verhandeln; imperialistische Transporter zerstören dann Lulsa. Suche nun auf Deinem Zielcomputer das Shuttle des Rebellencommanders und zerstöre es.



Wehre bei der Verlegung der neu vorgerückten Tie Fighter Attacken der Rebellen ab. Kurz nach dem Start der Mission nähern sich Shuttle und Frachtfähre. Kontrolliere das Shuttle, kehre dann in den VSD-Schutzbereich zurück. Bilde eine Eskorte, bis alle Tie Fighter übergeben sind.



Admiral Trawn will das Gebäude der neuen Plattform im Feindgebiet inspizieren. Du mußt sein Schiff eskor-tieren und gegen Rebellenattacken verteidigen. Ziel ist in erster Linie das Überleben des Admirals; zerstörst Du Rebel-lenschwadrone, gibt es Bonuspunkte.



Schütze weiter die Plattform vor Rebellenattacken, bis die Fregatte Gaarni zur Verstärkung kommt. Als nächstes inspiziere das kleine Shuttle und mache es unbrauchbar.



Du mußt den Transport neuer Hyperdrive-Technologie zu den Rebellen verhindern. Das Rebellenschiff Xercxes muß zerstört werden, um dies zu erreichen. Es gibt keine Nebenziele, aber die Vernichtung ganzer Schwadronen gibt Bonuspunkte.



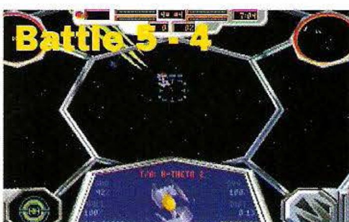
Diese Mission ist eine Falle; besetze vorsichtig das Minenfeld, inspiziere und zerstöre Container der Rebellen, daraufhin befiehlt Admiral Harkov Gamma 2 und 3 einen Angriff auf Dich. Erwarte die Attacke im Feld und zerstöre danach alle Minen. Drei Tie attackieren Dich; verlange Verstärkung. Taucht das Rebellenschiff Calamari und ein Shuttle aufzerstöre das Shuttle.



Admiral Harkow ist zu den Rebellen mit dem VSD Protector und den neuen Tie Advanced übergelaufen. In dieser Mission mußt Du Patrouille fliegen im Versuch, ihn zu finden. Hast Du ihn gefunden, ist es zu spät, der VSD Protector ist verlassen. Inspiziere alle Rebellenfrachter und deren Basis, dann verlasse sie.



Zerstöre einen Unterstützungskonvoi.



Dies ist Deine erste Chance, den Tie Advanced zu fliegen; du mußt wenigstens 50% von Harkow`s Tie Advanced vernichten. Alle Frachtfregatten und Corvetten sind zu inspizieren; ihre Zerstörung gibt Bonuspunkte, oder starte eine Attacke gegen den Protector.

TIE FIGHTER

Spielführer



Harkow hat den HSD Protector verlassen und versammelt die Rebellen auf ihrer Basis; die Position des Protectors ist unbekannt. Das Untauglichmachen der Rebellenplattform und des correlianischen Transporters 'Geddawai' sind erstrangige Missionsziele, dann zerstöre die Minenfelder. Das Zerstören der attackierenden Rebellen gibt Bonuspunkte.



Vergewissere Dich, daß der Hinterhalt für den Konvoi der Tie Defender erfolglos ist. Zerstöre die Gruppe Corvetten schnell, bevor sie Minenfelder legen können. Inspiziere diese für einen Bonuspunkt, dann konzentriere Dich auf die Rebellenkämpfer. Du darfst gehen, sobald das imperiale Schiff 'Hinenberg' sich aus dem Bereich entfernt hat.



Attackiere eine Forschungsplattform der Rebellen. Hier ist viel für das Empire nutzbare Technologie, zerstöre nur Fighter und Bomber; mache den Rest untauglich, insbesondere die Plattform, den Transporter 'GEC U47', den corellianischen 'Lucky Day' und das Shuttle 'Kalree'.



Der VSD Harpax benötigt Unterstützung, Dein Schwadron muß die Fregatte Akaga viermal zerbomben, um sie zu zerstören, damit VSD Harpax` Überleben gesichert ist. Am besten bittest Du zu Beginn der Mission um Verstärkung, um VSD Harpax vor Attacken zu schützen. Erstrangige Ziele sind das Überleben Harpax` und daß ISD Garnett es geschafft hat, die imperiale Präsenz zu verstärken. Verlasse die Mission, sobald der ISD Garnett zur Stelle ist.



Fliege den Experimental Tie Defender mit Lord Darth Vader zum Schiff des Imperators, um diesen von den defekten imperialen Schiffen zu retten. Fliege zuerst das Schiff 'Osprey'an. Das Rebellenshiff 'Harpago' attackiert auch dabei; seine Zerstörung ist zweitrangig. Darth Vaders Schiff muß überleben. Bonuspunkte gibt es, wenn mehr als 50% Deiner Schwadron unbeschädigt die Gegend verläßt.



Eskortiere die Prototypen der neuen Tie Defender zu ihrem Auslieferungspunkt. Die Rebellen sind nicht in der Lage, kraftvoll zu attackieren. Zerstöre zuerst deren B-Flügler, um sie daran zu hindern, die Frachtcontainer mit den Tie-Abwehrern auszubomben.



Begleite einen Versorgungskonvoi zu einer imperialen Forschungsplattform. Die erste Angriffs-welle der Rebellen ist eine Schwadron der B-Flügler; mach sie untauglich, ohne sie zu zerstören. Die zweite Attacke konzentriert sich auf die untauglichen B-Flügler, um die Gefangennahme der Piloten zu verhindern und Dir Zeit zu nehmen.



Diese Mission verlangt, daß Du jeden Versorgungskonvoi vom Erreichen des VSD Protectors abhältst. VSD Harpax ist zudem sehr gefährdet, versuche ihn geschlossen zu eskortieren. Mit der eroberten Strahlenwaffe sind anvisierte Schiffe leichter zu besiegen.



Diesmal muß Deine Schwadron die Corvette 'Warhawk' eliminieren und den Starzerstörer Protector. VSD Harpax muß überleben. Das Zerstören der correlianischen Corvettengruppe ist zweitrangig. Zarons Streitkräfte laufen zu den Rebellen über. Seine Schiffe attackieren die ISD Garnett, verteidige es und kehre zum Schutz des Imperators auf seinen defekten Schiffen zurück.



Schütze den Imperator vor Schäden. Er wird von seinem Schiff 'Vanguard' in dem Shuttle 'Haven 1' eskortiert. Dieses gehört zu einer Gruppe von 3 Shuttles; zerstöre 2 und 3 vor 1, sonst feuern sie auf das des Imperators, um ihn an der Flucht zu hindern. Das loyale imperiale Schiff 'Mescue' und 'Vanguard' müssen überleben, während das Shuttle des Imperators untauglich gemacht werden muß.

D-DAY

In dieser Ausgabe lernt Ihr den Weg kennen, beide gegnerischen Seiten zum Sieg zu führen - der Sturm auf Berlin und die Vertreibung der Alliierten aus Paris.

Der Sturm auf Paris...



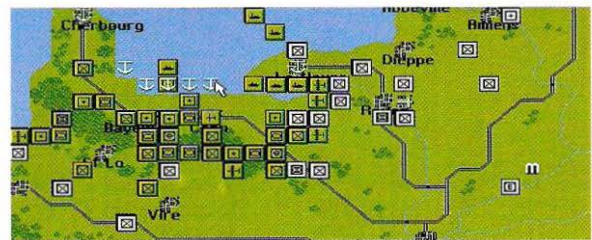
Der Ort der Landung hat die Deutschen unvorbereitet erwischt. Ziehe Deine Transportschiffe zurück, um mehr Truppen von den Häfen Südenglands einzusammeln.



Mit der Eisenbahn oder auch zu Fuß bringst Du in frühen Spielphasen Truppen von Cambridge aus zu den Seehäfen. Das sichert den Nachschub an Soldaten.



Wenn die Landungstruppen gestärkt sind, nimm zuerst die Cherbourg-Halbinsel ein. Der Hafen hier ist wegen der deutschen Sabotageakte für's erste unbrauchbar.



Jetzt beginnst Du, Truppen in Richtung Le Havre zu bewegen, um einen Korridor nach Deutschland zu schaffen. Achtung: Im Norden lauern deutsche Truppen.



Ziehe alle verfügbaren Kriegsschiffe möglichst nahe an den Hafen von Le Havre heran, um die Versorgung der nach Osten fahrenden Schiffe zu sichern.



Wenn die deutschen Truppen im Norden von Le Havre genügend geschwächt wurden, kannst Du mit dem Marsch nach Berlin beginnen. Benutze auch die Bomber!



Nahe Berlin wirst Du Panzer-Divisionen entdecken, die von der östlichen Front abgezogen wurden. Greife nur mit mehreren Truppen an, da die Panzer sehr stark sind.



Versuche, die Linien der Panzer zu durchbrechen, um Berlin zu stürmen. Falls eine der Panzerdivisionen die Stadt besetzt hält, setze Deine stärksten Truppen und die Bomber ein.



D-DAY

...Der Sturm auf Berlin



Bombe auf Transporter, wenn sie Truppen über den Kanal bringen, um die alliierten Truppen zu schwächen, wenn sie wehrlos sind.



Greife zuerst die drei alliierten Fallschirmtruppen-Regimenter an. Wenn Du Glück hast, bist Du in der Lage, sie in die Ecke zu zwingen, wo sie sich dann sehr schnell ergeben werden.



Die Plazierung der Landestellen hat Deine Truppen überrascht, das erste Ziel der deutschen Truppen ist, sich wieder zu formieren. Bewege alle Deine derzeitigen Truppen in Frankreich in Richtung der Landestellen.



Es ist unausweichlich, daß die Alliierten erfolgreich an Land gehen, sobald sie mit dem Großteil ihrer Truppen gelandet sind. Weiche ein wenig zurück und formiere Deine Truppen wieder.



Wenn Du Truppen zu den Landeplätzen bewegst, benutze jeden verfügbaren Bewegungspunkt jeder Division. Schalte 'Stack Mode' aus, wenn es nötig ist, daß Deine Einheiten pro Zug einige Quadrate mehr auf der Landkarte besetzen.



Erlaube den alliierten Truppen, ein wenig auszuschwärmen, sobald sie auf einen kleinen Bereich konzentriert sind - mache es ihnen unmöglich, vernichtende Angriffe zu führen.



Umringe die alliierten Einheiten mit Deinen eigenen Armeen, um maximale Schlagkraft sicherzustellen und ihnen keine Fluchtmöglichkeit zu lassen. Dieser Kessel wird sie zur Aufgabe zwingen.



Die alliierten Truppen werden jedoch dann geschwächt, wenn sie von Frankreich mitziehen müssen, zurück in die Seehäfen in England. Zu diesem Zeitpunkt hast Du Dein Ziel vollständig erreicht.



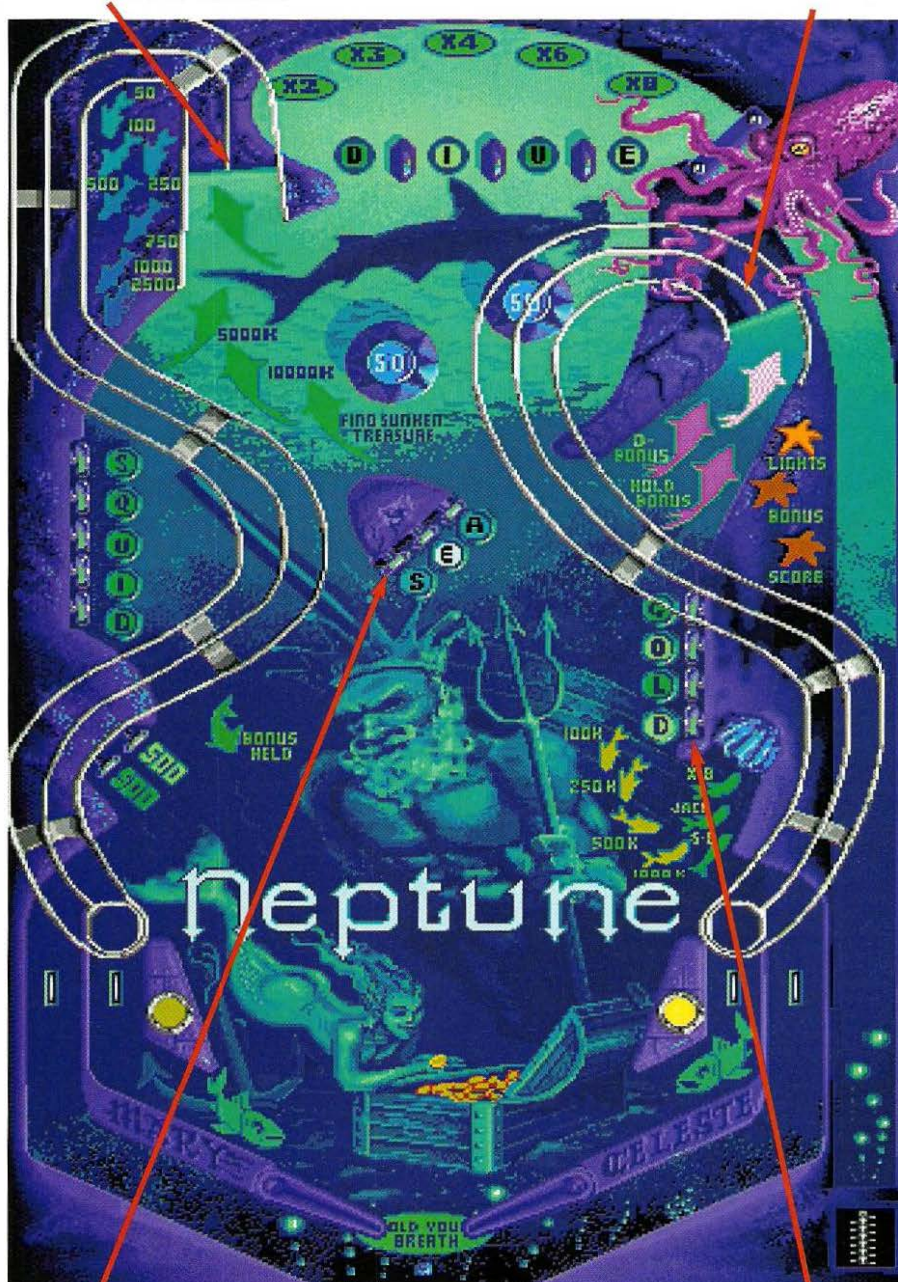
PINBALL DREAMS 2

Pinball Dreams bekommt durch Pinball Dreams 2 neuen Glanz verliehen: Vier zusätzliche Tische von hervorragender Qualität und toller Spielbarkeit.

Neptune

Jedesmal wenn Du den Ball diese Rampe hochschießt, wird Dir die leuchtende Punktzahl gutgeschrieben und der nächsthöhere Wert für 20 Sek. aktiviert.

Für jeden Schuß auf diese Rampe erhältst Du 10.000 Punkte, und einer der drei Starfische leuchtet auf. Wenn Du alle drei Starfische aktiviert hast, kannst Du den „Light Bonus Score" holen.



Jedesmal wenn Du „SEA" abgeräumt hast, leuchtet ein Buchstabe von „NEPTUNE" auf. Ist das Wort schließlich vollständig, wird in der Ball-Trap der Wassergott aktiviert.

Aktiviere das Wort „GOLD", und Du wirst immer wertvollere Schätze finden. Wenn Du alle neun Schätze gefunden hast, wird der Jackpot auf der linken Rampe leuchten.

PINBALL DREAMS 2

Safari

Wer den Ball durch diese Passage schießt, wird mit einem der folgenden Boni belohnt (falls sie beleuchtet sind): 1. Das „Snake Spin"-Feature; 2. Der Wildlife-Bonus; 3. Extra-Ball; 4. Der Jackpot.

In dieser Kugelfalle kann man einen von vier Boni holen (falls sie beleuchtet sind): 1. Hold-Bonus; 2. Ein Punkte-Bonus; 3. Doppel-Bonus; 4. Start des „Snake-Spin"-Features.



Jedesmal wenn diese drei Lichter aktiviert sind, wirst Du irgendein Bonusfeld auf dem Tisch beleuchten - vom Extra-Ball bis hin zum Jackpot.

Jedesmal wenn Du „BONGO" buchstabieren kannst, wirst Du mit Punkten in der folgenden Reihenfolge belohnt: 250.000, 500.000, 1.000.000, 2.000.000 und anschließend Jackpot.

PINBALL DREAMS 2

Revenge Of The Robot Warriors

Jedesmal, wenn Du „ZAP“ beleuchtet hast, gibt es einen weiteren Multi-Bonus. Nach dem sechsten Mal gibt es für jedes weitere „ZAP“ den doppelten Bonus.

In dieser Passage kannst Du jeweils einen der drei orangefarbenen Pfeile anleuchten. Aktiviere alle Pfeile, um den „Mega-Bonus“ auf der rechten Rampe zu beleuchten.



Wer den Ball in diese Kugelfalle schießt, bekommt einen der nachfolgenden Boni: 1. Einen Punkte-Bonus; 2. Doppel-Bonus; 3. Hold-Bonus; 4. Einen Extra-Ball; 5. Den Jackpot; 6. Den „Good Shot“-Bonus.

Durch das Buchstabieren des Wortes „POW“ beleuchtest Du einen „Weapon“-Bonus. Dieser Bonus wird Dir gutgeschrieben, wenn Du in den „Psycho-Tunnel“ triffst.



PINBALL DREAMS 2

Stall Turn

Beim Überrollen dieser Rampe wird die aktuelle Flughöhe gespeichert und die nächste Flughöhe beleuchtet. Zusätzlich gibt es: 50.000 Punkte und eine Jackpot-Aufstockung.

Wenn Du auf beiden Rampen eine Flughöhe von 12 erreichst, wird das „Dive"-Feature auf der linken Rampe aktiviert. Wenn Du während des „Dive"-Manövers die rechte Rampe triffst, gibt's 5.000.000 Punkte.

In dieser Kugelfalle gibt es einen der folgenden „Plane"-Boni zu gewinnen (sofern beleuchtet): 1. Einen Punkte-Bonus; 2. Einen Extra-Ball; 3. Den Jackpot; 4. Super-Jackpot.

Buchstabiere hier „STALL TURN". Damit kannst Du Dein eigenes Ergebnis verdoppeln oder die Punktzahl des besten Gegners hinzuaddiert bekommen.



COLONIZATION

Bei Colonization gilt es, in den Jahren zwischen 1500 und 1800 den amerikanischen Kontinenten zu erobern. Mit den folgenden Tips erreichst Du die Unabhängigkeit!

Nützliche Spieltips



Die Spanier haben im Kampf gegen die Indianerstämme einen Kampfbonus von 50%. Deshalb gilt es, so viele Indianerdörfer wie möglich zu überfallen. Am meisten Gold gibt es bei den Inkas und Azteken zu holen!



Der Handel mit Europa und den Indianern ist die Stärke der Holländer. Baue Dir möglichst schnell viele Handelsrouten auf, und versuche, Deine Kolonien möglichst produktiv (Silber, Zigarren usw.) zu entwerfen.



Die Engländer sind durch sehr viele auswanderungswillige Landsleute bevorteilt. Hier hat man nie Probleme, neue Arbeitskräfte für die Kolonien zu bekommen. Eine gute Ausgangsbasis für das Spiel!



Die Franzosen können besonders gut mit den Indianern umgehen. Wer auf französischer Seite spielt, hat es leicht, viele Stämme zu Freunden zu machen. Das bedeutet: Wertvolle Geschenke und Unterstützung im Kampf.



Missionare sind ebenfalls ein wichtiger Spielbestandteil. Erst einmal nach Amerika gebracht, schickt man sie in das nächstgelegene Dorf, um eine Mission zu errichten. Nach einiger Zeit wird man mit kostenlosen Arbeitern belohnt.



Werkzeuge können entweder von Europa nach Amerika transportiert oder dort selbst produziert werden. Eine Schmiede erhöht die Produktivität erheblich.



Innerhalb einer Kolonie stehen Dir nur drei mal drei Felder zur Bewirtschaftung zur Verfügung. Um diesen Platz möglichst effizient zu nutzen, sollten möglichst nur Fachleute (Farmer, Minenarbeiter usw.) eingesetzt werden.



Es gibt die verschiedensten Wege, an Fachleute zu kommen: Europäische Auswanderer, einfache Kolonisten, die in Indianerdörfer zur Ausbildung geschickt werden, oder eigene Schulen, die Arbeitskräfte weiterbilden.

COLONIZATION

Nützliche Spieltips



Nur der Kampf mit Indianern ist ein einfacher Weg, an Gold zu kommen. Ansonsten muß das Geld hart verdient werden: Entweder man verkauft amerikanische Güter nach Europa oder europäische Güter an die Indianer.



Bevor Du die Unabhängigkeit erklärst, mußt Du sicherstellen, daß alle Deine Kolonien mit Festungen bzw. Forts geschützt sind. Natürlich sollten auch ausreichend Kavalleristen, Artillerien und Musketen in jeder einzelnen Kolonie zu Verfügung stehen.



Nachdem Du eine Kolonie gegründet hast, solltest Du Dich auf das Errichten der notwendigen Gebäude konzentrieren. Ein Dock, eine Umzäunung, eine Schreinerei und eine Schmiede sind am wichtigsten.



Um Gebäude zu errichten, brauchst Du Holz, also sollte ein Kolonist sich mit dem Holzfällen beschäftigen. Wenn die maximale Menge an Holz zur Verfügung steht, kann dieser Kolonist dann zum Schreiner bestimmt werden. Das „Hammer"-Symbol unten rechts zeigt den Baustatus an.



Für die Lebensmittelversorgung ist vor allem ein Dock wichtig. Wenn im späteren Spiel viele Arbeitskräfte in einer Kolonie beheimatet sind, müssen sie von erfahrenen Fischern versorgt werden.



Wenn Du immer genug Lebensmittel auf Lager hast, ist es auch kein Problem, den Indianern hin und wieder etwas davon abzugeben. Das festigt die Freundschaft zwischen Euren Leuten und bringt wertvolle Geschenke ein.



Ebenfalls sehr wichtig ist eine befestigte Umzäunung um jede Kolonie. Das schützt Deine Leute vor Angriffen aus offener Prärie. Unterschätze die Wichtigkeit einer guten Verteidigung nicht!



Eine Umzäunung kannst Du Dir auch ohne Zutun errichten lassen, wenn Du in einer Kolonie drei Einwohner hast und Ferdinand de la Salle bereits im Kongress sitzt.



COLONIZATION

Nützliche Spieltips



Der Handel ist die wichtigste Einrichtung, um die Du Dich kümmern mußt. Die Ureinwohner sind gerne bereit, Dir viele Güter abzukaufen, die Du aus Europa für sie importierst. Das begehrteste Gut überhaupt sind für die Indianer Pferde! Aber Vorsicht: Aus guten Freunden können berittene Gegner werden...



Da die Indianer keine Möglichkeit haben, Pferde in großer Zahl selbst zu züchten, kannst Du viel Geld mit den Tieren verdienen. Achte nebenbei aber auch auf ein gutes Verhältnis zu den Indianern. Vor allem, wenn Du Ihnen zusätzlich noch Musketen überläßt, solltest Du Dich sehr gut mit ihnen stellen.



Das Verkaufen von Gütern zurück nach Europa ist ebenfalls wichtig. Dieses bringt Dir das nötige Kleingeld ein, um Deine Kolonien aufrechtzuerhalten. Ein hoher Umsatz zieht allerdings sehr schnell die Aufmerksamkeit des Königs auf sich: Das bedeutet steigende Steuern!



Der Anstieg an Steuern bedeutet aber auch einen Anstieg an „Freiheitswillen" innerhalb Deiner Kolonien. Das wird Dir helfen, schneller die Unabhängigkeit voranzutreiben. Mit Thomas Blain im Nationalkongress wird die Anzahl der Freiheitsglocken proportional zur Steuer ansteigen.



Wer auf „Frieden durch Abschreckung" baut, sollte die Indianer dadurch einschüchtern, daß er mit einer Handvoll Truppen das nächstgelegene „Hauptdorf" (mit einem Stern gekennzeichnet) einnimmt. Die Indianer werden daraufhin etwas weniger launisch zu Dir sein...



Dieser „Frieden durch Abschreckung" wird sicher nicht für immer bestehen, aber er gibt Dir Zeit, Dich auf den Aufbau Deiner Kolonien zu konzentrieren. Wenn Du Dich darauf sogar spezialisieren möchtest, solltest Du vor allem die Azteken und Inkas angreifen, denn dort warten große Reichtümer.



Wie bereits erwähnt, ist der Platz innerhalb einer Kolonie mehr als begrenzt. Wenn Du es im Laufe der Zeit nicht schaffst, ausschließlich Spezialisten als Bauern, Minenarbeiter, Fischer und Holzfäller usw. zu beschäftigen, werden Dir bald die Ressourcen ausgehen.



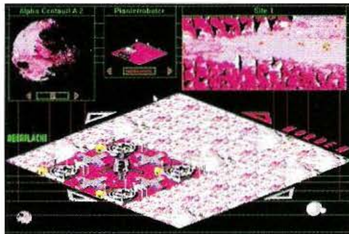
Das Errichten von schulischen Einrichtungen wie Schulhäusern und Universitäten wird Dir dabei helfen, einfache Kolonisten umzuschulen. Für kurze Zeit kann der als Lehrer beschäftigte Kolonist zwar nichts produzieren, langfristig lohnt sich ein gutes Ausbildungssystem.



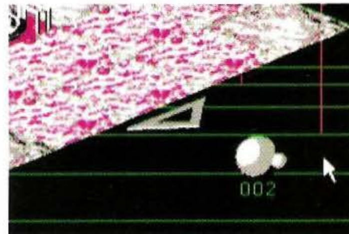
OUTPOST

Der Planet Erde stirbt, und deshalb ist es notwendig, eine alternative Heimat auf einem anderen Planeten zu finden. Nur Du kannst die menschliche Rasse retten.

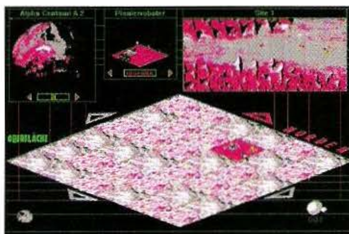
General Tips...



1. Benutze die Höhenkarte im Fenster für die Auswahl Deiner Landestelle. Das offene Gelände ist schwarz markiert; so sind die besten Örtlichkeiten schwarz und mit roten Punkten gekennzeichnet - diese markieren mögliche Minen.



2. Wenn Du die ´Seed Factory´ plaziert hast, erscheint ein rotes X auf der Karte. Drehe eine Runde, indem Du links auf den kleinen Planeten in der unteren rechten Ecke des Bildschirms klickst, dann erscheint die Rundenanzahl unterhalb des Planeten. Siehst Du den ´Seed Lander´ auf der Karte, kannst Du Runden drehen, um den Aufbau der ´Seed Factory´ zu starten.



3. Während sich die ´Seed Factory´ selbst baut, plaziere einen Robominer aus dem ´tile selector window´ in die Nähe eine der roten Minenleuchtzeichen. Wenn Du keine siehst, scrolle zu der Stelle auf der Karte, indem Du die ´tile map´-Pfeile anklickst, und achte auf die Box auf der Baustellenkarte, um sie mit dem roten Punkt zu versehen. Plazierst Du einen Robominer auf dem roten Minenfeuerzeichen, ersetzt der Roboter dieses. Es dauert einige Runden, die Mine zu graben; danach werden automatisch Ressourcen zur ´Seed Factory´ gebracht.



4. Während der ersten Runden benutze die Robodozer, um das Gelände um Deine ´Seed Factory´ herum aufzuräumen. Plaziere ebenso Robodigger an das Ende einer der Röhren der ´Seed Factory´-Baustellenkonstruktion, so daß er damit beginnen kann, das erste Untergeschoß auszuheben. Wenn er damit fertig ist, wird der Robodigger durch das Zeichen eines Luftschachts ersetzt.



5. Röhren transportieren Luft und Strom von Deinem ´Chap´ und Power Facilities. Die meisten Gebäude benötigen eine Röhrenverbindung, die sie physikalisch an das existierende Netzwerk von Gebäuden und Röhren anschließt. Jedes Gebäude braucht eine Röhrenverbindung auf einem anschließenden Feld zu den bisherigen Baustellengebäuden; nichts ist in Deinem Fenster verfügbar außer Roboter und Röhren.



6. Ist eine Röhre in einem aufgeräumten Bereich der Übersichtskarte plaziert, dann erscheinen Gebäude im Fenster, wenn genügend Ressourcen zum Errichten weiterer vorhanden sind. Beginnst Du mit Deiner Kolonie, sind keine Röhren im ´tile selector window´ verfügbar, bis Du Deine erste Ladung Kolonisten hingebracht hast.



7. Während des Aufbaus Deiner Kolonie bleibt das Fenster geschlossen. Das bedeutet, daß allen Robotern Aufgaben zugewiesen sind und daß keine Ressourcen momentan verfügbar sind, um neue Gebäude zu errichten. Durch das Drehen einiger Runden in dieser Situation schaffst Du Abhilfe.



8. Während der ersten ca. 50 Runden solltest Du langsam bauen - beende jedes angefangene Gebäude, bevor Du mit einem neuen beginnst. Während der Bauphasen kannst Du ständig buddeln, auch Minen und Tunnels horizontal oder vertikal mit Deinen Robodiggers.



OUTPOST

...allgemeine Tips...



9. Weil eine „SPEW-Facility" Rohstoffe liefert, ist sie eine wichtige Einrichtung, die möglichst frühzeitig gebaut werden sollte. Außerdem wichtig: Eine Warenhaus und eine „Robot Command Facility", die den Einsatz der von der Seed Factory produzierten Roboter ermöglicht.



10. Vergiß nicht, daß die funktionsfähige SPEW-Facility MPG erzeugt, das als Ersatz für jede Art von momentan nicht verfügbaren Rohstoffen fungiert. MPG wird in der SPEW Facility gelagert und, wenn notwendig, automatisch verwendet.



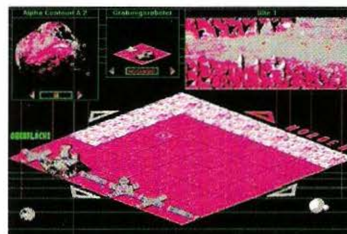
11. Nach 150 Runden wirst Du Deine Seed Factory verlieren, Du mußt also frühzeitig dafür Sorge tragen, daß adäquater Ersatz zur Verfügung steht.



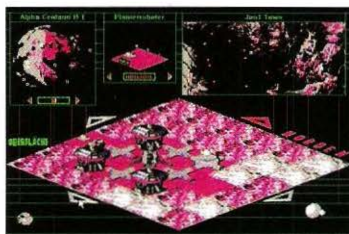
12. Bevor die Seed Factory zusammenbricht, müssen alle Röhrenverbindungen stehen. Rohrleitungen werden benötigt, um Sauerstoff und Energie zu transportieren, beides für Zwecke der Konstruktion und Erhaltung neuer Gebäude. Du benötigst eine konstante physikalische Verbindung zwischen den Gebäuden, um die Versorgung aller Einrichtungen zu garantieren.



13. Deine Seed Factory ist mit drei Robotern an Bord gelandet. Während die Seed Factory „sich selbst" errichtet, können die drei Roboter für verschiedene Aufgaben auf der Karte postiert werden, die groß auf Deinem Bildschirm zu sehen ist.



14. Wenn Du Deine Roboter zum ersten Mal auf der Karte plazierst, ist es ratsam, einen Robodigger direkt in der Nähe einer Röhrenöffnung Deiner Seed Factory zu plazieren. Der Robodigger wird dann starten, einen Schaft für Deinen ersten Untergrund-Level auszuheben.



15. Setze einen Robodozer neben eine der anderen Röhrenöffnungen Deiner Seed Factory, um eine Baustelle vorzubereiten. Setze den Robominer auf ein rotes Minenzeichen. Wenn Du alle Roboter plaziert hast, wird das Auswahlfenster leer sein. Du mußt jetzt einige Runden abwarten, bis die Roboter wieder im Auswahlfenster erscheinen.



16. Explorer-Roboter erledigen ihre Aufgabe von selbst. Jeder Explorer ist in der Lage, neue Minen zu entdecken, vorausgesetzt natürlich, es wurden noch nicht alle entdeckt. Das Raumschiff entdeckt bereits eine große Zahl möglicher Erz-Abbaugebiete auf dem Planeten.

OUTPOST

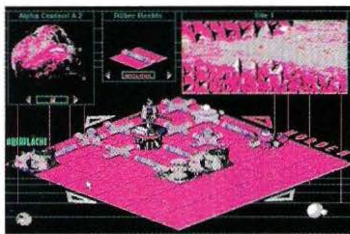
...allgemeine Tips...



17. Wenn Deine Seed Factory fertiggestellt ist, kannst Du sie benutzen, um selbst zusätzliche Teile zu produzieren. Versuche, die Funktionsweise jeder einzelnen Einheit der Seed Factory kennenzulernen, indem Du jede fertiggestellte Einheit mit der linken Maustaste anklickst. Der angezeigte Report erklärt Dir die jeweilige Funktion.



18. Wenn Du die „Robot Factory"-Einheit der Seed Factory anwählst, kannst Du selbst beginnen, zusätzlich Roboter zu produzieren. Wenn Du den Roboter-Typ festgelegt hast, wird alle fünf Spielrunden eine weitere Einheit von Deiner Seed Factory produziert.



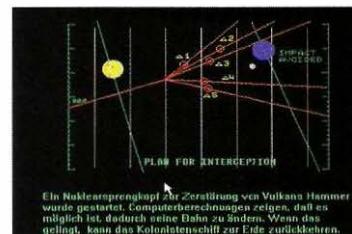
19. Die Seed Factory kann mit der Produktion von Robotern fortfahren, bis sie ausgedient hat. Dieses wird ungefähr in der 151. Spielrunde geschehen.



20. Nachdem sie produziert wurden, müssen die neuen Roboter in einem Warenhaus zwischengelagert werden. Von hier aus sind sie den „Robot Command Units" zugänglich. Jede dieser Einheiten kann zehn Roboter gleichzeitig steuern. Wenn Du mehr als zehn Roboter einsetzen willst, mußt Du eine zweite Einheit errichten.



21. Wenn eine Robot Factory Roboter produziert hat und ein Warenhaus zur Einlagerung existiert, und zusätzlich eine Robot Command-Einheit zur Steuerung der Roboter bereitsteht, werden die Roboter im Fenster erscheinen, von wo aus diese auf der Karte positioniert werden können.



22. Um einen Minenschacht auf einen tieferen Level auszuweiten (soweit dies auf dem jeweiligen Planeten möglich ist), gilt es, einen Robominer direkt auf einen vorhandenen Minenschacht zu setzen. Die Arbeit der Mine wird dadurch nicht eingeschränkt.



23. Um einen Luftschacht um einen weiteren Level zu vertiefen, mußt Du analog dazu einen Robominer auf einen vorhandenen Luftschacht setzen.



24. Auf der Oberfläche des Planeten kann ein Robominer nur dann einen weiteren Level ausheben, wenn er auf ein an eine bestehende Kolonie angrenzendes Feld gesetzt wird. Weil der Robodigger den Luftschacht für die unterirdischen Levels errichtet, ist die Röhrenverbindung als Sauerstoff- und Energieleitung hierfür unbedingt notwendig.

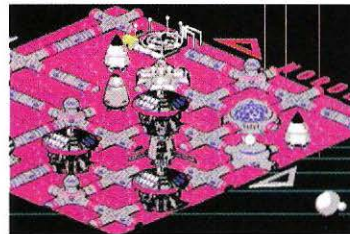


OUTPOST

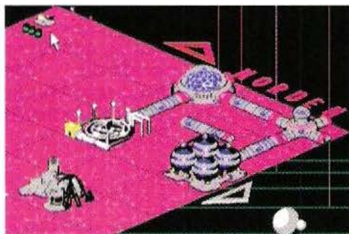
...allgemeine Tips



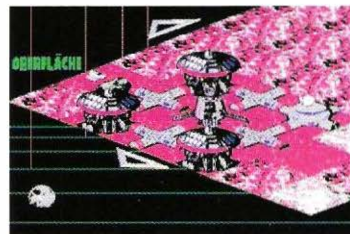
25. Es ist oft ratsam, Deine Kolonisten für die ersten zwanzig Spielrunden im Orbit zu behalten, während Deine Seed Factory und die Roboter ihre Aufgaben erledigen. Diese Anzahl kann allerdings schwanken - abhängig davon, wie viele Lebensmittel und Sauerstoff Du im Raumschiff mitführst.



27. Nachdem Du Deine erste Landefähre für Kolonisten auf die Planetenoberfläche gebracht hast, bleiben Dir ungefähr zwanzig weitere Spielrunden, um sicherzustellen, daß eine funktionsfähige CHAP Facility gebaut wird. Einige Leute können in der Zwischenzeit aber trotzdem sterben, immer abhängig davon, wie feindlich die Atmosphäre des Planeten ist.



27. Gebäude werden nutzlos, wenn Sie nicht mit Rohstoffen, Strom oder Bewohnern versorgt werden. Bei Labors ist das auch der Fall, wenn Ihnen keine Forschungsaufgabe zugeteilt wird.



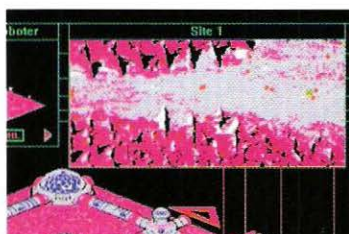
28. CHAP Facilities und Power Facilities stehen ganz oben auf der Prioritätenliste, wenn einmal die Rohstoffe knapp werden sollten, weil sie Dir Zeit einräumen, auf Ressourcenknappheit zu reagieren. Planiere jede Art von unnützen Gebäuden und vergewissere Dich, daß Du über ausreichend Minen und auch Lagerraum für eingehende Rohstoffe verfügst.



29. Falls Gebäude nur nutzlos herumstehen, weil das zugehörige Personal fehlt, kannst Du entweder diese leerstehenden Gebäude niederreißen, um Arbeitskräfte freizusetzen oder warten, bis Deine Bevölkerung so weit angewachsen ist, daß Du wieder genug Arbeitskräfte zur Verfügung hast.



30. Es ist nicht möglich, der erwachsenen Bevölkerung spezielle Aufgaben zuzuteilen. Eine der Beschränkungen beim Errichten von Gebäuden ist, daß genug Kolonisten zur Verfügung stehen müssen, die sie erbauen und bewohnen können. Falls diese verfügbar sind, werden sie automatisch in die Gebäude abgestellt.



31. Die Kolonisten sterben natürlicherweise durch Alterung oder bei Unfällen. Diese Todesfälle geschehen unabhängig von dem, was Du machst. Todesfälle können auch durch Hunger oder Sauerstoff-knappheit verursacht werden. Nur diese Sterbefälle kannst Du verhindern.



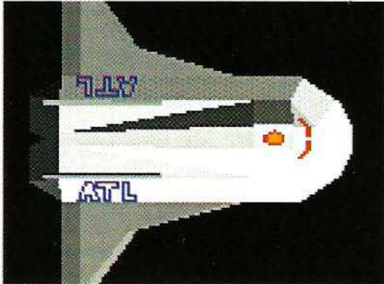
32. Trucks können von Deinen Fabriken auf der Oberfläche produziert werden. Diese Transporteinheiten machen einen erheblichen Unterschied in der Geschwindigkeit bei der Beförderung von Gütern aus. Trucks werden nicht berührt von der Regel, daß eine Robot Command Facility auf zehn Robotereinheiten beschränkt ist. Neu produzierte Trucks stehen so lange im Lagerhaus, bis sie von einer Mine benötigt werden.



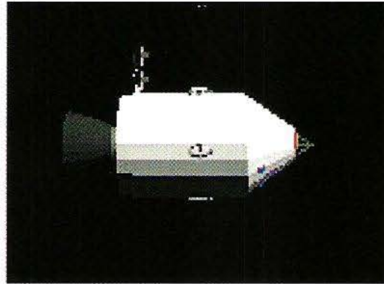
SPACE SIM

Space Sim ist ein völlig neuartiger Simulator, der dem Spieler ermöglicht, realistische Reisen in die Tiefen des Universums zu unternehmen.

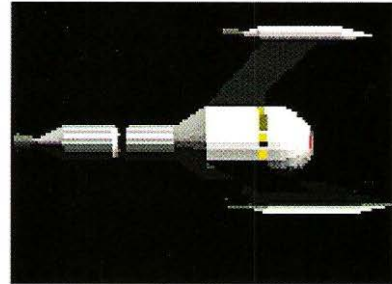
Flight Guide



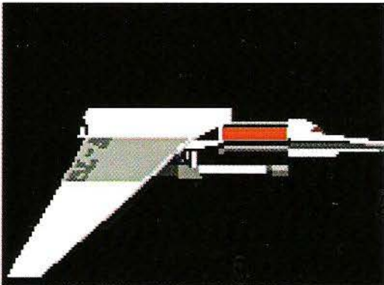
Die Allzwecklandeeinheit ist das beste verfügbare Allround-Raumschiff, dem es möglich ist, in die Atmosphäre wieder einzutreten und auf Planetenoberflächen wieder zu landen. Mit ihm ist es möglich, vertikale Starts auszuführen.



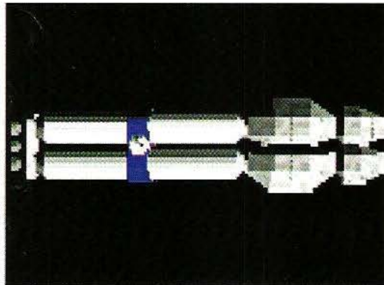
Das Servicemodul ist der „Transportesel" von Raumfahrzeugen. Es umkreist einen Mond oder Planeten, während die anderen Mitglieder der Crew landen. Für lange Raumflüge ist es nicht geeignet.



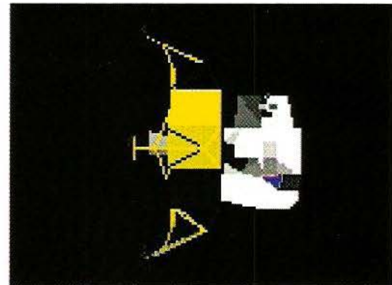
Der Galactic Explorer ist ein außerirdisches Raumschiff, gefunden auf einem Alien-Mond. Die hochentwickelte Technologie macht das Schiff ideal geeignet für extreme Raummanöver.



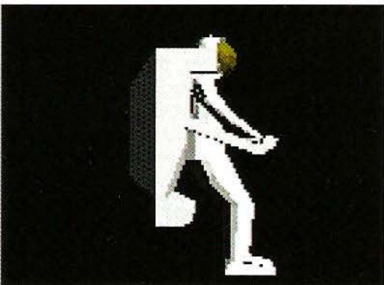
Der Galactic Fighter ist ein superstarker Raumjäger mit einer Höchstgeschwindigkeit von 8 G. Mit ihm ist es ebenfalls möglich, wieder in Atmosphären einzutauchen. An Bord finden verschiedenste Waffensysteme Platz.



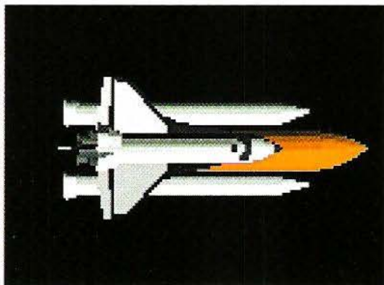
Die ´Explorer´ ist ein exzellent geeignetes Raumschiff für weite Reisen durch Galaxien. Mit ihm werden Höchstgeschwindigkeiten bis zu 4 G erreicht.



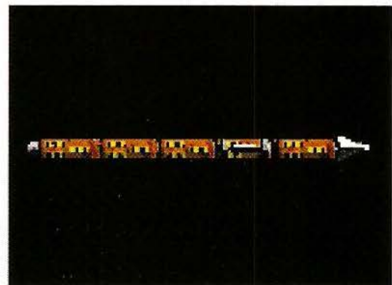
Das Lunar-Mobil war eines der ersten Raumfahrzeuge. Mit ihm ist es möglich, auf der Mondoberfläche zu landen. Als besonderes Feature enthält es ein elektrisches Mondauto.



Die Raummanövrier-Einheit ist ein Raumanzug und ein Raketenpack in einem. Achte darauf, Dich damit nicht zu weit vom Raumschiff zu entfernen, weil Dir nur begrenzt Treibstoff zur Verfügung steht.



Das Spaceshuttle ist das nützlichste Erdumlauf-Raumschiff und -Transportsystem, um nicht zu sagen das beliebteste. Sein Transportvermögen beläuft sich auf 55.000 Pfund an Fracht sowie zehn Besatzungsmitglieder.



Der ´Zander-Frachter´ ist ein riesiges Schiff und kann 1.000 Tonnen an Fracht zu interstellaren Zielen befördern. Sein modulares Design erleichtert das Be- und Entladen am Zielort.



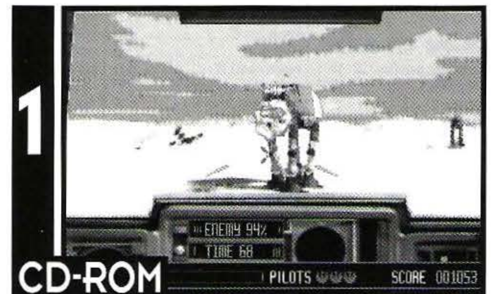
AKTUELLE VERKAUFS CHARTS

ermittelt von media control

MEDIA CONTROL MS-DOS

1	neu	Bund. Man. Hattrick	Software 2000	1. Monat
2	1	Tie Fighter	LucasArts	3. Monat
3	2	FIFA Int. Soccer	Electronic Arts	3. Monat
4	6	Hanse - Die Expedition	Ascon	2. Monat
5	3	Die Siedler	Blue Byte	4. Monat
6	4	Theme Park	Electronic Arts	3. Monat
7	5	SimCity 2000	Maxis	9. Monat
8	7	Anstoß World Cup Edition	Ascon	2. Monat
9	8	Battle Isle 2	Blue Byte	6. Monat
10	neu	Mad News	Ikarion	1. Monat
11	10	Pizza Connection	Software 2000	2. Monat
12	9	Anstoß	Ascon	10. Monat
13	11	1942 Pacific Air War	MicroProse	4. Monat
14	12	Pacific Strike	Origin	5. Monat
15	neu	Indy Car Racing Tracks	Virgin	1. Monat
16	neu	Pinball Fantasies	21st Century	1. Monat
17	14	X-Wing	LucasArts	20. Monat
18	15	Ultima VIII: Pagan	Origin	6. Monat
19	13	Sam & Max	LucasArts	9. Monat
20	neu	Der Clou	Neo Design	1. Monat





MEDIA CONTROL CHARTS CD-ROM

1	1	Rebel Assault	LucasArts	11. Monat
2	2	Theme Park	Electronic Arts	3. Monat
3	5	Battle Isle II Scenery	Blue Byte	2. Monat
4	3	Outpost	Sierra	3. Monat
5	10	Sam & Max	LucasArts	4. Monat
6	4	Battle Isle II	Blue Byte	7. Monat
7	8	SSN-21 Seawolf	Electronic Arts	2. Monat
8	neu	Myst	Broderbund	1. Monat
9	7	MegaRace	Mindscape	5. Monat
10	6	Anstoß World Cup Edition	Ascon	2. Monat

LESERCHARTS

Sie können einige Plazierungen in den Charts nicht nachvollziehen und haben eine völlig eigene Hitliste? Dann schreiben Sie uns doch einfach! Ab der nächsten Ausgabe möchten wir eine Top Ten veröffentlichen, die einzig und allein auf der Meinung der PC Games-Leser beruht. Schreiben Sie Ihre drei Lieblingsspiele für CD-ROM und Diskette auf eine Postkarte, und schicken Sie diese an:

COMPUTEC VERLAG
REDAKTION PC GAMES
KENNWORT: LESERCHARTS
ISARSTR. 32-34
90451 NÜRNBERG

Wir werten dann jeden Monat alle eingehenden Postkarten aus und verlosen unter allen Einsendern drei aktuelle Spiele.

GENRESIEGER: STRATEGIESPIELE

Neben den aktuellen Lesercharts, die wir mit Ihrer Hilfe in der nächsten Ausgabe realisieren möchten, sind wir auch an Ihrem Lieblingsspiel eines Genres interessiert. Wenn Sie an dieser Aktion teilnehmen möchten, so müssen Sie nur Ihr Lieblingsspiel des betreffenden Genres auf eine Postkarte schreiben und an folgende Adresse schicken:

COMPUTEC VERLAG
REDAKTION PC GAMES
KENNWORT: LESERCHARTS
ISARSTR. 32-34
90451 NÜRNBERG

Für den nächsten Monat suchen wir Ihr Lieblingsspiel aus dem Genre „Strategiespiele". Zu gewinnen gibt es das Spiel, das den ersten Platz belegen konnte.

Desert Strike und Update Bundesliga Manager Hattrick

Durch die



Echte Actionspiele sind auf dem PC nicht realisierbar? Daß dies nur ein übles Gerücht ist, beweist Desert Strike. Der PC braucht sich auch auf diesem Gebiet nicht vor dem Mega Drive bzw. Super Nintendo verstecken.



Die voll spielbare Demoversion kann über Tastatur oder Joystick gespielt werden. Soundeffekte gibt es nur, wenn Sie einen SoundBlaster besitzen.

Konfiguration für Desert Strike

Wir haben die Demo-Version zu Desert Strike auf vielen Rechnern probegespielt. Mit folgender Konfiguration sollten Sie keine Probleme haben, das Spiel zu starten (MS-DOS 6.0). Es handelt sich hier nur um ein Beispiel. Wenn Sie sich nicht sicher sind, nehmen Sie lieber keine Veränderungen in Ihrer CONFIG.SYS vor und legen eine Bootdisk an. Wie das funktioniert, lesen Sie bitte im DOS-Handbuch nach!

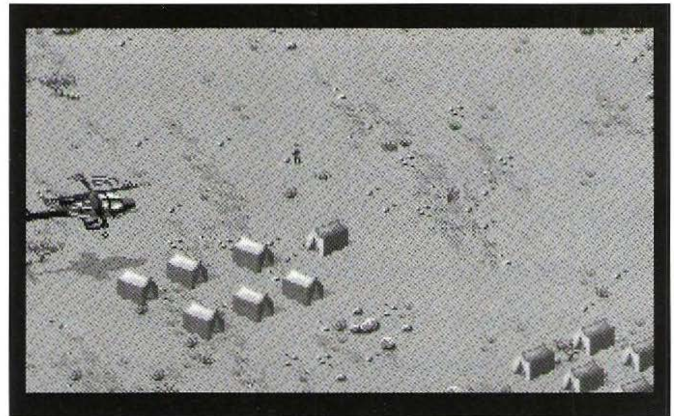
CONFIG.SYS

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
DOS=HIGH,UMB
FILES=30
BUFFERS=30
```

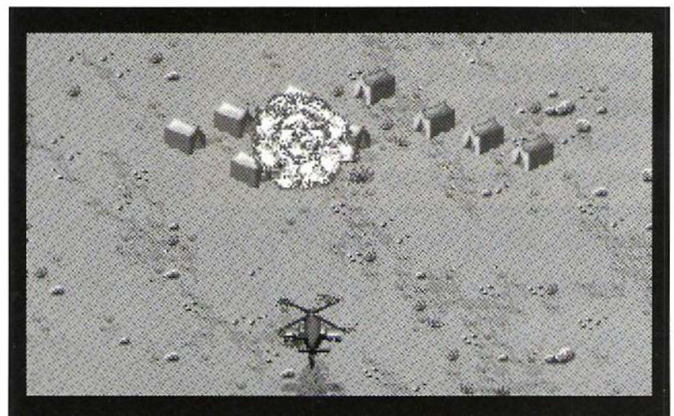
AUTOEXEC.BAT

```
PATH=C:\DOS
LH C:\DOS\MOUSE.EXE (Maustreiber)
LH C:\DOS\KEYB GR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
```

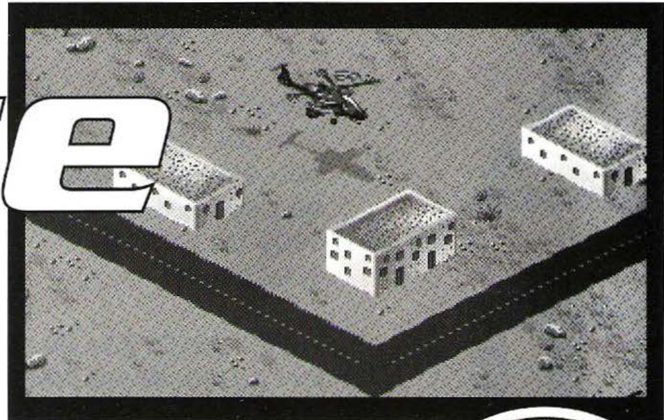
Zur Installation des Demos legen Sie zunächst auf Ihrer Festplatte mit MD DESERT (oder irgendein beliebiges Verzeichnis) ein Verzeichnis an und wechseln mit CD DESERT in dieses. Jetzt legen Sie die Diskette ins Laufwerk, geben A: (oder B:) ein und drücken RETURN. Jetzt kopieren Sie mit COPY STRIKE.EXE C:\DESERT das selbstentpackende File auf Ihre Festplatte. Dann rufen Sie mit STRIKE.EXE das File auf, um es zu entpacken. Nach diesem Vorgang können Sie das File STRIKE.EXE wieder löschen, indem Sie DEL STRIKE.EXE eingeben. Starten können Sie das Spiel nun mit DESERT. Beachten Sie aber bitte dazu den Kasten „Konfiguration".

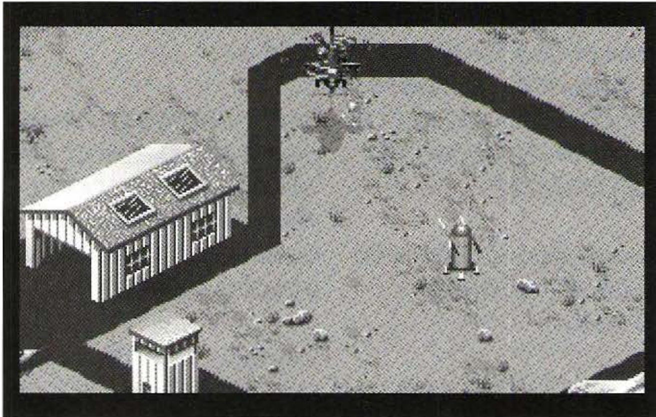


Im ersten Level können schon zahlreiche Missionen erfüllt werden.



Wüste







Nur mit Original-Aufkleber und Reklamationsgrund.

Steuerung

Desert Strike kann über Tastatur oder Joystick gespielt werden. Rufen Sie dazu bitte im Spiel mit F1 das Hauptmenü auf. Hier können Sie mit F1 den Sound ein- und ausschalten, mit F4 die Steuerung festlegen und mit F5 die Tastenbelegung festlegen. Mit F6 läßt sich der Joystick kalibrieren und mit F12 kehrt man zurück ins DOS.
Standardmäßig können Sie den Hubschrauber mit den Cursortasten steuern und mit den Tasten C, X, Y ihre Waffen aktivieren. Im Hauptmenü erhalten Sie außerdem ein kurzes Mission-Briefing, das sich mit Cursor links bzw. Cursor rechts durchblättern läßt.

UPDATE FÜR BMH



Zum Installieren des Saison-Updates vom Bundesliga Manager Hattrick legen Sie die Coverdisk in Ihr Diskettenlaufwerk und geben den Befehl A: (+RETURN) bzw. B: (+RETURN) ein. Sie befinden sich jetzt im Hauptverzeichnis der Diskette. Rufen Sie jetzt das Programm INSTALL.EXE auf. Es erscheint der gleiche Bildschirm, den Sie schon von der BMH-Komplettinstallation her kennen. Geben Sie jetzt bitte den Pfad ein, in dem sich BMH befindet. Das Programm kopiert jetzt die neuen Dateien auf Ihre Festplatte. Wenn Sie BMH nun starten, werden Sie feststellen, daß alle Spielertransfers, die bis zum 1. 9. 1994 stattgefunden haben, im Programm enthalten sind.

WICHTIG! Die neuen Kader sind natürlich nur bei einem kompletten Neubeginn wirksam. Bei abgespeicherten Spielständen werden keine Veränderungen vorgenommen.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 12/94

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den ab edruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.



ASTAT MEDIA GmbH
– Reklamationen Computec Verlag –
Postfach 120166
90108 Nürnberg

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen): PC Games Coverdisk 12/94

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

KLEIN ANZEIGEN

BIETE HARDWARE

SIMMs: 1MB = DM 69,-, 4MB = DM 260,-, 4MB PS2 = DM 265,-, 8MB PS2 = DM 525,- Mainboard: 486 VLB (66 DX2-CPU) = DM 599,- Tel. 02361/651007

486-33 MHz/CD-ROM inkl. div. CDs/170 MB/4MB RAM für VB DM 1.350 mit Monitor 14" VB DM 1.700,- Tel. 09274/394

Soundkarte Galaxy NX Pro 16 mit Waveblaster zu verk. VB DM 380,- sowie CD-ROM-Spiele je DM 40,- Tel. 08142/18219

BIETE SOFTWARE

Verkaufe Myst CD-ROM DM 60,-, für DM 40,-: Gabr. Kn., Lands of Lore, Shadow o.t. Comet, Alone i.t. Dark 1 Tel. 08461/8731 Thomas 19 Uhr

Verkaufe: Dark Sun (EV, 3,5"), Al-Qadim (EV, CD), Ultima 8 (DV, CD), Theme Park (DV, CD) für DM 30,- bis DM 50,- Tel. 0361/2316942

Ich verkaufe die CD Ultima VIII für DM 80,- Tel. Dresden 8800536

Iron Helix und Critical Path, beide für CD-ROM je DM 50,- in 34246 Vellmar, S. Schneider Tel. 0561/8200854

Tausche/Verkaufe Lands of Lore DM 40,-, Indy 4 DM 40,-, Prince 2 DM 40,-, Beholder 1 DM 30,-, SQ 4 DM 30,- gg. CD-ROMs (Kyrandia 2, Simon,...) Wing Commander. Tel. 09952/370

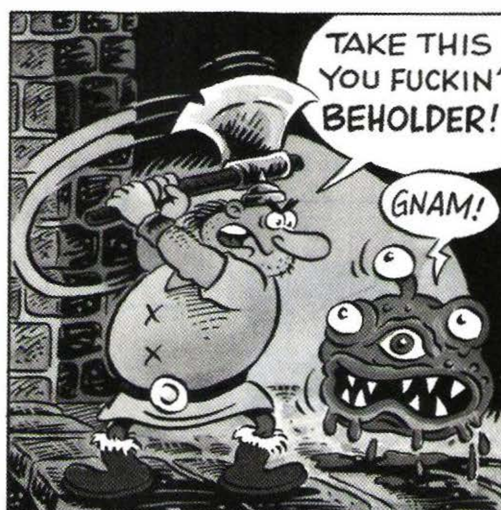
Ultima VIII CD-ROM mit Editor + Lösung DM 65,- Tel. 089/9613360 (incl. Speech Pack)

History Line DM 30,-, Comanche DM 30,-, Outpost CD DM 70,-, Burning Steel 2 DM 60,-, Platoon Strikes B. DM 30,-, Reederei DM 15,-, Bundesliga 2 DM 30,- Tel. 02595/9272

Tausche Syndicate Data Disk, suche kostengünstig Flashback „Help Please". Arbeitslos!! Tel. 0211/252897 Danke

Verk. org. PC Games zwischen 10,- - 50,- DM (u.a. SC2000, Mad News, Patz. CD, FIFA,













Frontier, MoO, u.a.) Tel. 036921/92351

Tausche viele PC-Spiele. Nur Ori! Liste an: Lothar Reinelt, Bahnhofstr. 1, 82278 Althengenberg

Verk. Orig.: Maniac Mans. 2 CD (D), Pagan CD (D), Reb. Ass. CD (E), nur zusammen abzugeben für DM 150,- Tel. 082/328517

Tausche Pacific Strike + Sp. gegen 1942 - Pacific Air War oder Aces over Europe. Carsten Grommel Tel. 05935/252

Tausche: Pacific Strike, 1942, Battle Isle II, Campaign II, Cannon Fodder, Indy Car u.a. Tel. 02362/63134

Suche Tauschpartner für PC-Spiele (Originale). Listen von und an H. Krohn, Ahornweg 10, 99706 Sondershausen

Verkaufe: Strike Commander, Task Force 1942, The Lost Vikings. Preis nach Vereinbarung. Tel. 05722/26945

Verkaufe/tausche: Disk: Eye 3, U7/2, U8-Pagan, X-Wing, A-Train, Schatz i. S., CD: Inca 2, TFX, Crit. Path, Microcosm, R.t.Z.. Tel. 02131/80132

Verkaufe Sam & Max VHB DM 65,- Tel. 07457/5652 Fax 07457/2671

Tausche PC-Spiele, Demos, Shareware. Liste gegen Freiumschlag. René Gäbler, Motorstr. 59, 80809 München

Verkaufe Original Kick Off 3 DM 50,-, Strike Commander CD DM 75,-, DB-Buch WinWord 2.0 DM 35,- Tel. 05303/5435

X-Wing DM 50,-, Strike Commander DM 55,-, B-Wing DM 35,-, MS Visual C++ 1.0 Std.Ed. DM 100,- Tel. 07141/72506

Verk. für PC: Indiz. und Corridor 7 (Originale 3,5") beide zus. DM 70,- Tel. 09771/4285 Jürgen verl.

Biete Orig.-Spiele auf Disk + CD z.B. BI 2, Larry 6. Liste bei Michael Strauß, Romantische Str. 11, 86720 Baldin

SUCHE SOFTWARE

Suche das PC-Spiel Airline (nicht Airlines!) Tel. 05722/85472 Tobias Meier, Kantstr. 11, 31707 Heeßen

Suche Pacific Air War oder TFX. Bitte genaue Beschreibung. Habe Tauschmaterial anzubieten. Bitte nur ernst gem. Anfr. Heiko Stumpf, Winterleite 18, 96365 Nordhalben

SONSTIGES

Wer hat Probleme bei Sierra- od. Lucas-Adventures? Auch Simon u. Erben der Erde! Kostenlose Telefontips. Tel. 069/869499

PC Games 12/93 - 10/94, 70 Shareware + PD-Disketten gegen Gebot. Andreas Knab, PF 204, 76299 Karlsbad

Computerclub sucht Mtgl.! Info gg. DM 1,- T. Wiehaupt, Buchenstr. 5, 86707 Westendorf

Aufruf
Kleinanzeigen

Zu den zahlreichen Serviceleistungen, die wir Ihnen jetzt schon anbieten, gesellt sich in der dieser Ausgabe noch eine weitere: Kleinanzeigen!

Noch stehen keine Rubriken definitiv fest, wir richten uns ganz nach Ihren Zusendungen - und die werden sicherlich sehr zahlreich sein. Schließlich ist das die beste Möglichkeit, seine alte Software oder auch Hardware an den Mann zu bringen. Die Teilnahmebedingungen sind denkbar einfach: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Leider müssen wir davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkungsaktionen (der 100., der mir DM 10,- schickt, bekommt eine Diskette) zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt. Sorry, aber Neppgeschäfte dieser Art können wir nicht unterstützen.

Private Kleinanzeigen in



Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ____

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❐ in bar ❐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

1. Sage von Nietoom

Deutsche Adventures boomen. Nach der Höhlenwelt ist Die Sage von Nietoom schon das zweite Adventure, das deutsche Programmierer auf die Beine gestellt haben. Voll spielbare Demoversion! (2 HD-Disketten)

Unsere Wertung: neu

2. Master of Magic

Das Review in dieser Ausgabe hat Ihr Interesse geweckt? Sie möchten auch mit Zauberstab und Hexenkessel über ein Königreich regieren? Dann ist dieses voll spielbare Demo bestimmt das richtige für Sie! (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: 86%

3. Bazooka Sue

Sie können die freche Sau Bazooka Sue seit dem Preview in dieser Ausgabe einfach nicht mehr vergessen? Hier ist die Lösung. Bis Bazooka Sue erscheint, können Sie ja die voll spielbare Demoversion unter die Lupe nehmen. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: neu

4. Nascar Racing

Nach Indy Car Racing wartete jeder Hobbypilot bereits gespannt auf den lang angekündigten Nachfolger. In der voll spielbaren Demoversion fährt man alleine auf einem Rundkurs und kann schon einmal das Fahrverhalten studieren. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: 78%

5. Desert Strike

Sie haben die PC Action mit Return of Medusa gekauft, möchten aber die Coverdisk der PC Games nicht missen? Dann können Sie diese Diskette bei uns nachbestellen. Voll spielbare Demoversion von Desert Strike und das Bundesliga Manager Hattrick Update!

Unsere Wertung: 79%

Hot-line

Alle Demos für zusammen nur DM 14,95!!!

für Bestellungen und Reklamationen Telefon: 09 11/ 35 53 53

PC Games Demoservice

Absender:

Name, Vorname ____________________

Telefon ____________________

Straße, Hausnummer ____________________

PLZ, Ort ____________________

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung +DM 10,- Porto)

1. ❒ Sage von Nietoom (DM 6,50)
2. ❒ Master of Magic (DM 4,-)
3. ❒ Bazooka Sue (DM 4,-)
4. ❒ Nascar Racing (DM 4.-)
5. ❒ Coverdisk PCG 12 (DM 2,50)

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

❒ Bankeinzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinen Konto ab
Konto: ____________________
BLZ: ____________________
Bank: ____________________

❒ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)

❒ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum ____________ Rechtsverb. Unterschrift ____________

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH

PC-Demo/Sharewareservice

Kobergerstraße 41

90408 Nürnberg

Achtung: Für **Bestellungen aus Österreich** gilt die nachfolgende Adresse.
CS-Softwareversand / Oberlaaer Str. 16 / 1100 Wien / Tel.: 0222/8378954

Doom 2: Hell on Earth

Höllenspektakel

Der indizierte Vorgänger gleichen Namens gehört heutzutage zur PC-Grundausstattung wie MS-DOS oder Windows. Was könnte Sie also davon abhalten, sich schnurstracks die Fortsetzung Doom 2 zuzulegen? Vielleicht die BPS, der Preis oder gar unser schonungsloser Test?

Na, gehören Sie auch zu den PC-Besitzern, die zu Ehren von id software extra ein liebevoll gepflegtes Verzeichnis C:\DOOM auf der Festplatte angelegt haben, das in schöner Regelmäßigkeit mit neuen Levels bestückt wird? Der sagenhafte Erfolg des ersten Teils ließ die begnadeten Programmierer John Carmack und John Romero nicht ruhen, bis sie Anfang Oktober endlich den lange erwarteten Nachfolger präsentieren konnten. Die Erwartungshaltung rund um den Globus war enorm hoch. Als unsere Redakteure von der CES in Chicago mit eher ernüchternden Doom 2-Eindrücken nach Nürnberg zurückkehrten, waren wir umso gespannter auf das endgültige Ergebnis. Als das Spiel bei uns eintrudelte, wurde es auf den Redaktions-PCs installiert und mußte sich im „Dauerbetrieb" bewähren. Wir haben uns Doom 2 genau angesehen und sagen Ihnen, ob sich der Ausflug in die „Hölle auf Erden" lohnt.



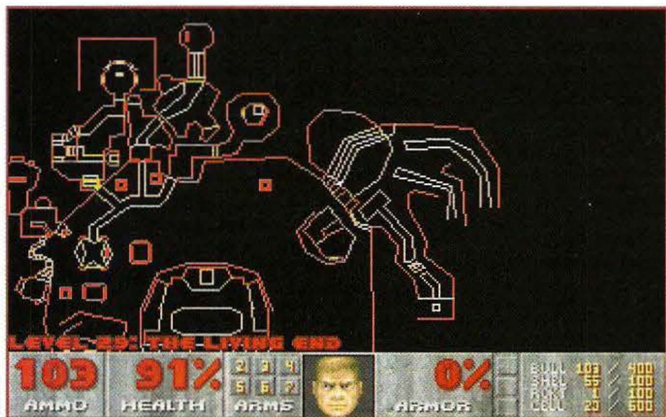
Der Himmel der „Außenwelt" wurde mit aufwendigen Texturen ausgestattet (links).



Die Kreissäge eignet sich nur für Nahkämpfe; für längere Distanzen ist sie völlig ungeeignet. Gleich zu Beginn findet man die bekannteste und berüchtigste Waffe des Spiels.

Rückblick

Sollte es tatsächlich noch einen einigermaßen aufgeklärten PC-Besitzer geben, der bislang nichts von dem Vorgänger gehört hat, erläutern wir an dieser Stelle kurz das Spielprinzip. Da Sie die dazugehörige Story ohnehin nicht interessieren wird, werfen Sie die Anleitung in den Papierkorb und entscheiden sich nach dem Programmstart für den Menüpunkt „New Game", und schon kann´s losgehen. Sie marschieren durch insgesamt 30 Levels und nehmen dabei mysteriöse Gebäude und andere Lokalitäten unter die Lupe. Jedes Bauwerk ist mit riesigen Hallen, Geheimräumen und Aufzügen ausgestattet, die über zum Teil sehr verwinkelte Korridore miteinander verbunden sind. Feinde aller Art müssen sofort und rücksichtslos vernichtet werden, während Sie die vielen Extras einfach durch Darüberlaufen einsammeln können. Das Geschehen sehen Sie immer aus der Ich-Perspektive. Sie können sich beliebig drehen und wenden, Treppen hinauf-



Diese praktische Übersichtskarte wird während Ihrer anstrengenden Entdeckungstour automatisch mitgezeichnet.

stürmen, Türen mit vorher zu entdeckenden Schlüsseln aufsperren und vieles mehr. Wenn Ihr Gesundheitszustand zu wünschen übrig läßt, sollten Sie nach Erste-Hilfe-Kits Ausschau halten. Ihr Handwerkszeug, also MGs, Pistolen und andere Waffen, können Sie bei Bedarf mit Munition aufladen, die man gelegentlich in kleinen Nischen findet oder frecherweise den überall herumliegenden Leichen klaut. Grundsätzlich gilt: Sobald sich etwas bewegt, richten Sie blitzschnell ein Gewehr, den Raketenwerfer oder was auch immer auf den meist sehr zornigen Angreifer. Dann bearbeiten Sie solange Ihre Tastatur, die Maus oder den Joystick, bis aus dem Lautsprecher ein herzhaftes „Aaaoahhh!" gellt und sich auf dem Fußboden eine Blutlache ausbreitet!

Hello again!

Kampferprobte Veteranen werden sich bei Doom 2 sofort heimisch fühlen. Am unteren Bildschirmrand versorgt Sie eine Statusleiste mit Informationen zu Panzerung, Energie, Munition etc. Den nötigen Überblick garantiert hingegen eine erstklassige Automap-Korte, die Ihre Fortschritte automatisch protokolliert. Auch die Waffen wurden weitgehend unverändert übernommen. Neu ist lediglich eine wenig hilfreiche Schrotflinte, die noch jedem Schuß zeitraubend nachgeladen wird, und deshalb nur im absoluten Notfall eingesetzt werden sollte. Die Kettensäge, liebgewonnenes Requisit aus dem ersten Teil und bestens für den Nahkampf geeignet, wurde von id software frisch geölt und steht aufmerksamen Beobachtern bereits bei Spielbeginn zur Verfügung (einmal rechts um die Ecke, et voilà!). Per Tastendruck schaltet man zwischen den einzelnen Waffen hin und her und ist so für alle Eventualitäten gewappnet.





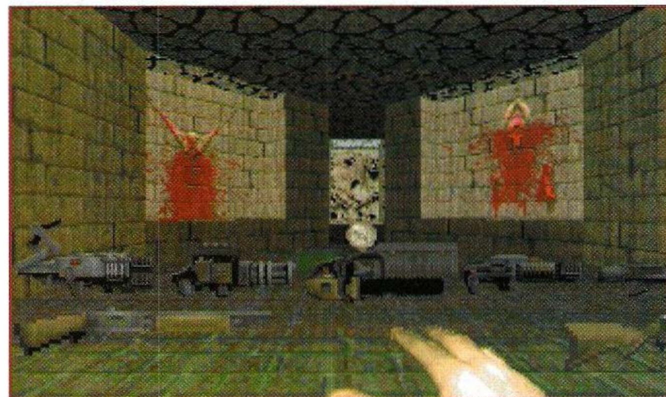
Wenn ein Monster abgeschossen wurde, erinnert nur noch ein lebloser Fleischklumpen an seine Existenz.

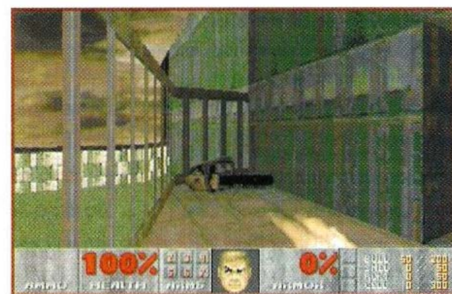
Der kleine Unterschied

Kernstück der Neuauflage ist nach wie vor die sagenhafte Grafik-Engine, die im PC-Bereich ihresgleichen sucht und die Konkurrenz ganz schön alt aussehen läßt - inklusive den Hidden Below-Schöpfern aus Deutschland. Inzwischen wurden die Mauern, Türen und Säulen mit noch aufwendigeren Texture Mapping-Elementen verziert. Neben den neuen Wandverkleidungen sorgt die unvorstellbar große Menge an Monstern für Engpässe auf den Mikrochips. Schon in den ersten Levels kann es Ihnen passieren, daß Sie eine Tür öffnen und ein Bataillon Mutanten feuerballschleudernd auf Sie zustürmt. Daß da so mancher Prozessor ins Schwitzen gerät, versteht sich von selbst. Mit einem 33 MHz-486er macht Doom 2 definitiv keinen Spaß mehr, auch wenn die Grafik noch so spektakulär aussieht.
Wer sich hingegen Hoffnungen auf originellere Gegner machte, darf sich freuen: Eine Handvoll neuer Monster (z. B. Skelette, raketenwerfende Fleischklopse etc.) röhrt durch die Korridore, der Rest wurde vom Vorgänger recycelt. Eine positive Überraschung gelang auch den Komponisten: Die lauschige Musik paßt sich hervorragend der düsteren Stimmung an und schafft eine beklemmende Atmosphäre, die gelegentlich fast vollständig vom gänsehauterregenden Gebrüll der Bestien übertönt wird.

More Money

Ein besonderes Schmankerl hält id software für kommunikationsfreudige Söldner bereit: Mit dem integrierten Modem- bzw. Netzwerk-Utility können zwei Spieler gleichzeitig antreten - und zwar entweder als Team oder als blutrünstige Rivalen. Von Doom 2 wird es leider kein Gratis-"Softwareपröbchen" geben. Dabei trug der Vertrieb über die Shareware-Schiene maßgeblich dazu bei, daß der Vorgänger überhaupt eine so hohe Verbreitung gefunden hat.





In dieser Waffenkammer dürfen Sie sich vor dem alles entscheidenden Endkampf mit Munition eindecken (oben). Ja, was haben wir denn da? Die Kreissäge ist ebenfalls wieder mit von der Partie (oben).

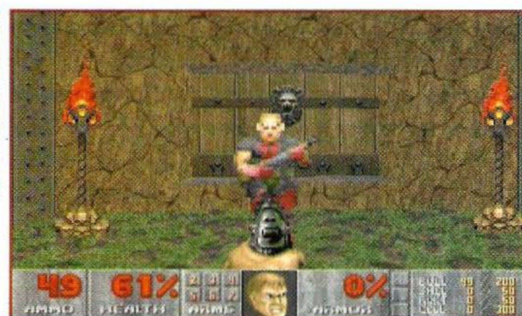
Selten zuvor sorgte die Mundpropaganda auf Schulhöfen und am Arbeitsplatz dafür, daß ein Computerspiel in kürzester Zeit einen derart hohen Bekanntheitsgrad erreichte. Sollte die BPjS keine Einwände gegen Doom 2 haben, woran ohnehin nur noch unverbesserliche Optimisten glauben, wird das Spiel in Deutschland nur als Vollversion erhältlich sein - natürlich zu einem angemessenen Preis. Daß Sandy Peterson und seine Kollegen jetzt harte Dollars für ihr Kleinod sehen wollen, ist nur allzu verständlich - wer gibt sich schon gerne mit einem einzigen Ferrari zufrieden?

Petra Maueröder ■





Diese ungelibeten Herrschaften kennen wir noch allzu gut aus dem Vorgänger. Sie haben sich überhaupt nicht verändert.



Statement



Ob ich mir Doom 2 privat kaufen würde? Wohl kaum. Nichts nervt mich mehr als lahme Grafik, und davon hat das Spiel reichlich. Außerdem sorgt der unverschämt hohe Schwierigkeitsgrad dafür, daß man ohne den entsprechenden Cheat schon nach wenigen Schritten in der eigenen Blutlache ertrinkt. Das „alte" Spiel plus ein Dutzend ausgefuchster Shareware-Levels macht mich jedenfalls glücklicher als Teil 2, der im Prinzip nur mit ein paar neuen Superfieslingen künstlich gestreckt wurde. Wer auch zukünftig bei „Fachgesprächen" mitreden möchte, muß sich dieses Spiel trotz der eklatanten Mängel zulegen. Im Abspann erfahren Sie den Grund: „All your friends think Doom 2 is great!"

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
586 er	AdLib
RAM 4MB	SoundBlaster
HD 16MB	Roland
MEM 560 KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
id software

RANKING



Spieleranzahl	1-2
Handbuch	englisch
Spiel	englisch

Transport Tycoon

Unternehmen Z

Die Bahn ist trotz Privatisierung ständig in tiefroten Zahlen, Speditionen stöhnen immer lauter über fehlende Subventionen und hohe Abgaben, zahlreiche Fluggesellschaften entstehen und machen sich gegenseitig das Leben schwer. Wissen Sie, was zu tun ist?



Von Zeit zu Zeit werden öffentliche Ausschreibungen angeboten, die mit doppelten Fahrpreisen honoriert werden.

Während man bei Spielen wie SimCity oder Colonization hauptsächlich Städte baut oder den Handel organisiert, hat der Spieler bei Transport Tycoon eine auf den ersten Blick viel leichtere Aufgabe: Siedlungen existieren bereits, auch schon viele Industrieanlagen, die bei entsprechenden Rohstoffen jederzeit mit der Produktion beginnen können. Die Aufgabe besteht nun darin, jeweils passende Handelspartner zu finden, die möglichst viele Waren miteinander austauschen wollen.



Attraktive Transportwege locken viele Konkurrenten an, die sich gegenseitig das Geschäft kaputtmachen.

Braucht zum Beispiel eine Industrieanlage Stahl, so sollte man sie mit einer Metallhütte verbinden, die wiederum mit einer Kohlen- und einer Erzmine verbunden sein sollte. Mehrere solcher Ketten verbinden sich zu einem Zyklus, so daß der Spieler nach und nach eine komplette Volkswirtschaft organisieren muß.

Von Subventionen und dem ...

Natürlich sehen es die Bewohner der umliegenden Ortschaften nicht gerne, wenn auf den Dorfstraßen endlose LKW-Konvois verkehren und Dampfeisenbahnen am Wohnzimmer vorbeischnaufen. Also richtet man noch schnell eine Buslinie ein und ist der gefeierte Held des Dorfes. Nach und nach erkennen immer mehr Stadtoberhäupter die Zeichen der Zeit und versuchen mit attraktiven Ausschreibungen, auch ihre Siedlung an den Verkehr anbinden zu lassen. Die erste Transportgesellschaft, die innerhalb einer bestimmten Zeit die gewünschte Verbindung herstellt, kassiert für ein Jahr

ukunft

Zahlreiche Graphen informieren den Spieler über den aktuellen Stand, hier zum Beispiel über die Notwendigkeit, möglichst effiziente Verkehrswege zu bauen.

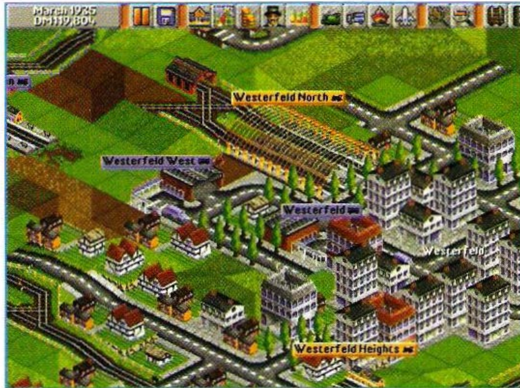
den doppelten Transportkostensatz. Mit der aufstrebenden Wirtschaft blüht die ganze Region auf, und so werden aus den vormals verschlafenen Nestern riesige, häßliche Metropolen, die über und über mit Straßen und Schienen überzogen sind. Vor allem die Tatsache, daß Schienen, Bahnhöfe und (Flug-)Häfen immer nur von der Gesellschaft genutzt werden können, die sie auch gebaut hat, sorgt für eine erdrückende Menge der Verkehrswege.

...resultierenden Überangebot

Das Ziel des Spiels ist ganz einfach: Man sollte mit möglichst geringen Mitteln die Bedürfnisse der Bevölkerung befriedigen, die leidige Konkurrenz in den Ruin treiben und natürlich einen großen Reibach machen. Daß dies nicht leicht zu erreichen ist, liegt auf der Hand. Schließlich muß man sich bei jeder neuen Verkehrsverbindung entscheiden, welches das richtige Verkehrsmittel ist, ob es auch noch in einigen Jahren konkurrenzfähig ist, ob die voraussichtlichen Einnahmen neben den Betriebskosten auch ungeplante Erneuerungen tragen können usw. Vor allem die zahlreichen Konkurrenten, die jede Marktlücke erkennen, machen dem Spieler das Leben mit konkurrierenden Verbindungen auf gleichen Strecken schwer. So ist es nicht ungewöhnlich, wenn sich in einem Dorf mit zehn Häusern ebenso viele stark frequentierte Bushaltestellen finden - die nach wenigen Monaten alle brachliegen. Das Spiel beginnt 1930. In dieser Zeit finden in den modernsten Bussen keine 30

Statement

Transport Tycoon hat das Rennen gegen seinen Vorfahren Railroad Tycoon eindeutig gewonnen. Die Atmosphäre stimmt, die Spieltiefe sorgt für ein langes Spielvergnügen und die mehr als befriedigende Bedienbarkeit zeigt, daß hier wahre Meister am Werk waren. Mit A-Train 4 steht aber bereits ein äußerst attraktiver Konkurrent in den Startlöchern, der MicroProse wohl einiges Kopfzerbrechen bereiten wird.



Aus den anfangs verschlafenen Bauerndörfern entwickeln sich bei entsprechender Verkehrsanbindung schnell blühende Metropolen.



Die Schattenseite der mobilen Gesellschaft: riesige Industriekomplexe, die das Umweltbewußtsein der Anwohner wecken.

Personen Platz, die kleinen Flugzeuge und Schiffe haben ständig mit technischen Problemen zu kämpfen und bereits damals war die Eisenbahn nicht eben ein schnelles Transportmittel. Im Lauf der Zeit werden neue Lokomotiven entwickelt, größere Busse und solidere Flugzeuge, die immensen Anschaffungskosten können ein aufstrebendes Unternehmen aber schnell in den Ruin führen. Das Bauen der Verkehrsverbindungen nimmt einen wichtigen, aber relativ geringen Teil des Spiels ein, zeitaufwendiger ist es, ständig die Bedürfnisse der Bevölkerung und der Industrie zu analysieren und entsprechend darauf zu reagieren. Zahlreiche Fenster mit Graphen, Zahlen und anderen Statistiken sorgen dafür, daß der Spieler entsprechende Kontrollmöglichkeiten hat - allerdings ist schnell der ganze Bildschirm mit den Fenstern zutapeziert. Zusätzlich erscheinen hin und wieder Zeitungsausschnitte, die über neue Ausschreibungen und Verkehrsverbindungen informieren. Leider besteht keine Möglichkeit, über Fahrpreise oder bestimmte Zeiträume Verträge auszuhandeln, so daß die einzige Interaktionsmöglichkeit im Erstellen von Verkehrsverbindungen besteht.

Die in drei Stufen zoombare SVGA-Grafik ist sehr ansprechend und übersichtlich gelungen, sogar an winzige Details wie etwa Straßenlaternen wurde gedacht. Durch die hohe Auflösung von 640 auf 480 Pixel bei 256 Farben wird die Darstellung auch bei vielen geöffneten Fenstern niemals unübersichtlich, erstaunlicherweise geht der Rechner auch bei vielen Details nicht in die Knie. Die Steuerung erfolgt nur über die Maus, was zwar sehr intuitiv, aber nicht eben besonders schnell geht - eine Tastaturunterstützung wäre durchaus sinnvoll gewesen. Der Sound ist etwas unauffällig geraten, was bei den langwierigen Spielen dieses Genres aber nicht unbedingt ein Manko ist.

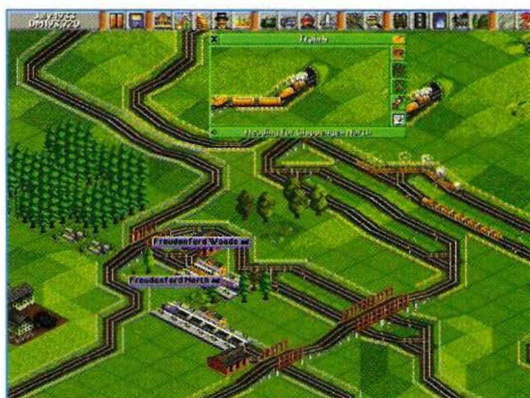
Fazit

Transport Tycoon hat das Zeug zum Klassiker. Der Spieler kann auf der Landkarte schalten und walten wie er will, Grenzen steckt nur der Geldbeutel. Die vier äußerst unterschiedlichen Verkehrsmittel stellen die Spieler vor schwerwiegende Entscheidungen, die computergesteuerte Konkurrenz schläft nicht und auch die komplexen Zusammenhänge machen das Spiel dauerhaft interessant - was fehlt, ist lediglich die Möglichkeit, die Preise selbst zu bestimmen.

Harald Wagner ■



Keine Geisterstadt: die Gebäude lassen sich schattieren, um auch hinter Hochhäusern immer den Durchblick zu haben.



Jedes Fahrzeug läßt sich ständig in einem dieser kleinen Fenster halten, um Staus oder die Konkurrenz immer im Auge zu haben.

Zwei-Spieler Modus

Ein besonderes Feature von Transport Tycoon ist der Zwei-Spieler-Modus: hier spielen zwei menschliche Spieler via Nullmodemkabel um die Vorherrschaft im Transportwesen, aber auch hier schickt der Computer starke Konkurrenz ins Spiel. Die Verbindung funktioniert recht stabil, auch wenn der Rechner nun von Zeit zu Zeit Denkpausen einlegt.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4MB	SoundBlaster
HD 6MB	Roland
MEM 570KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
MicroProse

RANKING

WiSim

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
85%	70%	70%	86%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch

Der Baulöwe

Verspekuliert



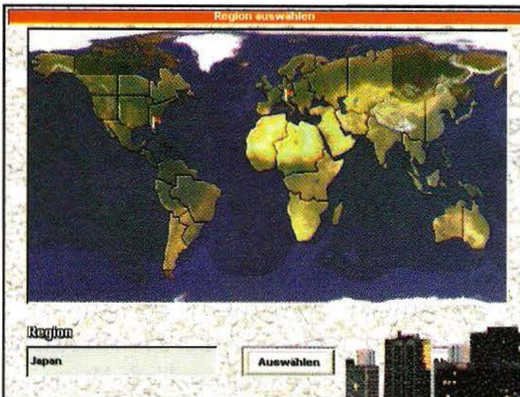
Doc Schneider hält die Welt in Atem - und Software 2000 macht ein Spiel daraus: Schon für 120 Peanuts gewähren uns die Nordlichter einen Einblick in die Welt der Immobilienhaie.

Ab der nächsten Version soll sich MS-Windows zum Standard-"Betriebssystem" für PC-Spiele mausern - selbst rechenintensive 3D-Actiongames laufen dann im Fenster ab. Myst, Critical Path und Outpost sind bereits die zaghaften Vorboten dieser Entwicklung, die mittlerweile auch von deutschen Herstellern erkannt wurde. Pionierarbeit leistet mal wieder die Eutiner Spieleschmiede Software 2000, die mit der Wirtschaftssimulation Der Baulöwe zum ersten Mal in ihrer Firmengeschichte ein Spiel für Windows 3.1 entwickelt hat. Wie der Name bereits andeutet, dreht sich diesmal alles um die Baubranche und natürlich um viel, viel Geld.

Jeder der maximal vier Mitspieler erhält zunächst ein Startkapital von 30 Mio. DM - nicht gerade üppig, wenn man bedenkt, daß Sie weder Personal noch Baukräne noch ein Büro besitzen. Letzteres erwerben Sie mit einem gezielten Klick auf die Weltkarte, die in mehrere Zonen (Mitteleuropa, Westafrika etc.) unterteilt wurde. Ein Firmensitz in Nowosibirsk kommt zwar Ihrer angespannten Finanzlage entgegen, allerdings wird es bald an Aufträgen mangeln. Deshalb entscheidet man sich zähneknirschend für ein millionenschweres Anwesen in New York, Frankfurt oder Tokio.

Bau'n wir mal!

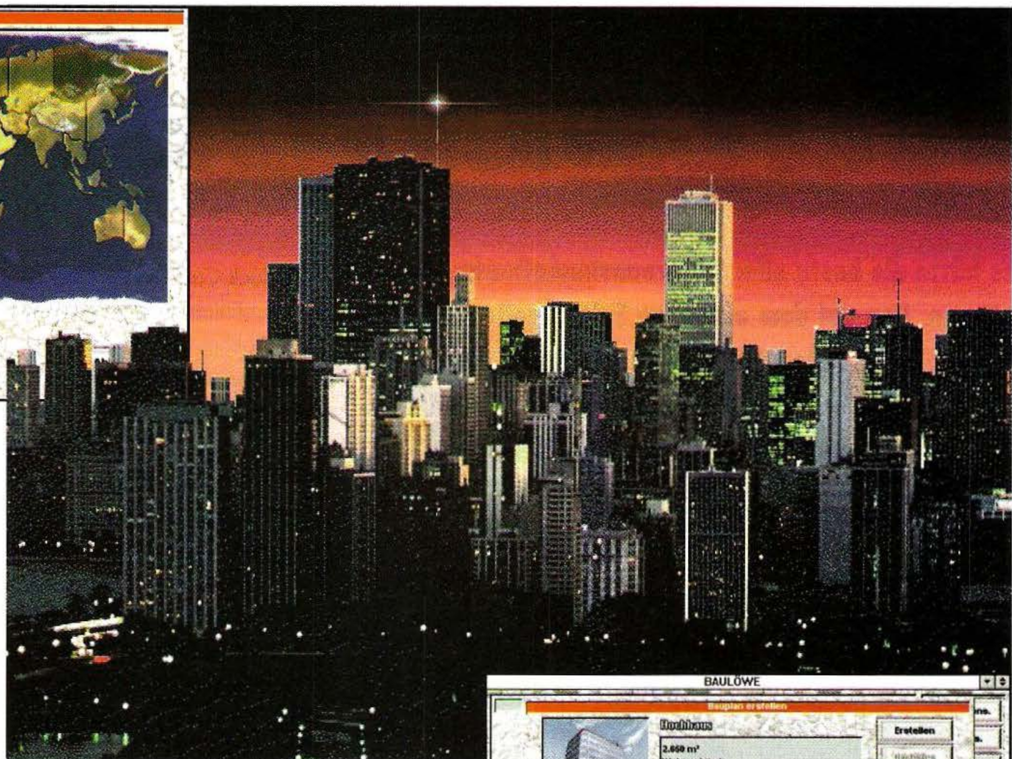
Vordringlichste Aufgabe wird es sein, genügend Aufträge an Land zu ziehen; die Palette reicht von der Frittenbude bis hin zur vierspurigen Autobahn. Die Akquisition läuft immer nach dem gleichen Schema ab: Sie machen ein nicht zu hohes Angebot, stocken den Betrag ggf. mit Schmiergeldern auf und klicken auf „Go". Für jedes Projekt benötigen Sie Architekten, Ingenieure und vor allem Arbeiter, die es in mehreren Qualitäten (von „zu nichts nütze" bis „sehr gut") gibt. Desweiteren müssen Baumaschinen für die unterschiedlichsten Anforderungen (Tiefbau, Hochhausbau, Straßenbau etc.) angeschafft werden, die Unsummen verschlingen und zudem sehr schnell veralten. Bei jedem Vorhaben ist die Zeitspanne angegeben, bis wann der Bau vollendet sein muß. Hier ist exaktes Timing gefragt: Wenn das Sportstadion erst am 25. Juni fertig wird und Sie bereits am 10. Juni mit dem Bau eines Einfamilienhauses beginnen, kommen Sie u. U. in Terminschwierigkeiten und müssen hohe Konventionalstrafen zahlen. Genügend Bargeld vorausgesetzt, dürfen Sie zu einem späteren Zeitpunkt auch ins Immobiliengeschäft einsteigen. Sie ersteigern z. B. ein Grundstück in Las Vegas, bauen darauf Mietwohnungen und können sich fortan an monatlichen Erträgen ergötzen. Oder Sie kaufen billig Ackerland in Melbourne, wandeln es per Bestechung in Bauland um und setzen einen



Die Weltkarte zeigt, in welchen Gefilden Sie bereits Filialen eröffnet haben.



Wenn man Ihnen eine Ruine angedreht hat, müssen Sie das Gebäude erst einmal für viel Geld sanieren.



Auf firmeneigenen Bauplätzen können Sie nach den gesetzlichen Bestimmungen neue Bürokomplexe aus dem Boden stampfen (rechts).



Bürokomplex in die Landschaft. Darüber hinaus bietet der Baulöwe die gängigen Standards einer Wirtschaftssimulation, also Kredite, Werbung, Bilanzen, Statistiken und vieles mehr.

Tohuwabohu

Wenn Sie mal ganz unauffällig auf die Spielspaß-Wertung schielen, werden Sie feststellen, daß uns Der Baulöwe nicht vollständig überzeugen konnte. Zunächst zu den Mängeln auf technischer Seite: Beispielsweise hätten wir uns über ein paar zusätzliche Soundeffekte gefreut - von Animationen und Musikstücken wollen wir gar nicht erst reden. Die Benutzeroberfläche vertuscht durch ein schickes Marmor- und Mauerwerk-Outfit das langweilige Windows-Desktop. Allerdings sind die Dialogboxen und Menüs nicht optimal aufeinander abgestimmt: Bereits das Einstellen und Entlassen von Architekten bzw. Ingenieuren artet zum Spießrutenlauf aus - um 20 dieser Baumeister auf einmal zu beschäftigen (ist anfangs durchaus notwendig), müssen Sie insgesamt 40 mal klicken! Gewichtigster Kritikpunkt: Der Baulöwe ist kein sonderlich umfangreiches Programm. Zwar wird das Programm mit zunehmender Spieldauer immer komplexer und variantenreicher, aber wenn einem nach acht Stunden die 238. Gummibärchenfabrik angeboten wird, schrammt die Stimmung knapp am Gefrierpunkt vorbei. Die Zufalls-Ereignisse sind eine ganz nette Abwechslung im Baulöwen-Delirium. Schwarzarbeiter-Razzien, Erdbeben und Bußgelder wegen exorbitanter Schwarzgeldzahlungen im Wechselspiel mit Versteigerungen und gelegentlichen Spezialaufträgen retten den Baulöwen vor der Mittelklassigkeit.

Petra Maueröder ■

Statement



Wie praktisch: Alle Vorurteile, die man landläufig gegen Wirtschaftssimulationen hegt, findet der Skeptiker im Baulöwen bestätigt. Zahlenkolonnen, Statistiken und Magergrafik - für Fans eine Offenbarung, für Gelegenheitsspieler ein Graus. Erst vor wenigen Monaten hat uns der gleiche Hersteller mit Pizza Connection bewiesen, daß man Spiele dieses Genres auch witzig verpacken kann. Schade um die tolle Idee, aber dieses Programm ist leider nur unwesentlich origineller als die Hypothekenverwaltung von MS-Money!

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4MB	SoundBlaster
HD 15MB	Roland
MEM 520KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-

HERSTELLER Software 2000

RANKING



Spieleranzahl	1-4
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch

NASCAR Racing

Rutschpartie

Es hätte die beste aller Autorennsimulationen werden können. Das auf dem aktuellen Spitzenreiter Indy Car Racing basierende NASCAR kann Features bieten, von denen die meisten Simulationshersteller nur träumen. Trotzdem hat sich Papyrus mit dieser Simulation selbst ein Bein gestellt.







Die verschiedenen Kameraperspektiven liefern spektakuläre Bilder.

Stock Car-Rennen sind sicherlich nicht jedermanns Sache. Stundenlang rasen Tourenwagen auf der ovalen Rennstrecke im Kreis, schieben sich gegenseitig von der Piste oder fahren auch mal ohne Fremdeinwirkung gegen die Außenmauer. Die Faszination dieses Sports erschließt sich erst nach einiger Zeit, wenn die verschiedenen Taktiken auszumachen sind, mit denen die Teams die Rennen zu gewinnen versuchen.

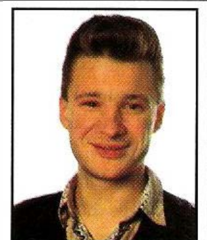
Rambotaktik

Während sich bei den Formelrennen die Taktik meist darauf beschränkt, die Anzahl der Boxenstops zu variieren und ansonsten per Bleifuß die kurvenreichen Strecken hinter sich zu bringen, werden von den Stock Car-Fahrern ganz andere Qualitäten verlangt. Schiebt man den Gegner aus der Kurve? Rammt man ihn direkt, in der Hoffnung, daß der eigene Wagen unbeschadet davonkommt? Konzentriert man sich auf das eigentliche Fahren? Warum bleibt die Konkurrenz ständig hinter einem?
Wer sich von diesem Sport angesprochen fühlt, bekommt mit NASCAR Racing eine umfangreiche Simulation geboten. Neun authentische Rennstrecken, zehn unterschiedliche Fahrzeuge und jede Menge computergesteuerte Fahrer sind nur die offensichtlichen Features des Spiels. Jedem der Fahrer hat Papyrus eine künstliche Intelligenz spendiert, die ständig über die Absichten und Strategien des Fahrers entscheidet. Wohlwissend, daß strikt ovale Rennstrecken niemanden auf Dauer bei der Stange halten, wurde den Fahrzeugen große Aufmerksamkeit entgegengebracht. Jeder der Fahrzeugtypen hat ein eigenes Fahrverhalten, mit den spezifischen Reifen, Spoilern, Fahrwerks- und Antriebseinstellungen kann man das Auto der jeweiligen Strecke und den eigenen Vorlieben anpassen.

Sensibel

Gerade diese Einstellungen machen den fahrerisch wichtigsten Teil des Spiels aus, denn die bis zu zwei Tonnen schweren Boliden bleiben keinesfalls so beständig an der Strecke kleben, wie man es von der Formel Eins gewohnt ist. Wer sich das erste Mal an das Spiel wagt, darf sich nicht wundern, wenn das eigene Auto nicht

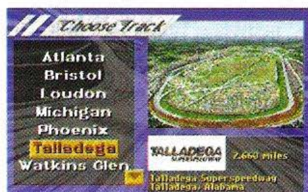
Statement



Papyrus hat sich viel Mühe gegeben, um das ständige Im-Kreis-fahren attraktiv zu gestalten. Da werden die Werbetafeln mit Texturen überzogen, jedes Fahrzeug hat seine eigene Beschriftung und den Fahrern wurde sogar künstliche Intelligenz verpaßt. Trotzdem unterscheidet sich die Grafik nur im SVGA-Modus von der anderer Simulationen, und auch spielerisch hat sich nichts getan. Daß dafür sogar ein 90 MHz Pentium mit PCI-Bus zu langsam ist, sollte den Programmierern einiges zu denken geben.

Mehr als nur rund

Im Basisspiel werden neun authentische Tracks zu finden sein, Erweiterungsdisketten mit weiteren Rennstrecken sind bereits vage angekündigt. Allerdings stellt sich die Frage, ob diese nahezu identischen Rundkurse nicht längst ausreichend sind.


Talladega Superspeedway - Mit 2,66 Meilen der längste, krummste und zugleich schnellste Superspeedway.


New Hampshire International Speedway - Ein sehr eintöniges 1,058 Meilen-Oval.


Atlanta Motor Speedway - Ein 1,522 Meilen-Speedway.


Watkins Glen International - Ein sehr schwieriger 2,454 Meilen-Track.


Michigan International Speedway - Der 2 Meilen-Superspeedway erlaubt sehr hohe Geschwindigkeiten.


Phoenix International Raceway - Diesmal kein Oval: 1 Meile mit drei Ecken.


Bristol International Raceway - Nur 0,533 Meilen lang, aber extreme Steilwände.

einmal aus der Boxengasse kommt, sondern sich an die nächstbeste Mauer anschmiegt. Auch auf der Strecke selbst kommt man mit dem Bleifuß nicht allzu weit, vorausschauendes behutsames Fahren, ein Auge ständig am Rückspiegel, ist die Grundvoraussetzung für ein reguläres Beenden des Rennens. Die Autos reagieren äußerst nervös auf kleinste Lenkbewegungen, und auch von Geradeauslauf scheinen sie nicht viel zu halten. Daher sind die Einstellungen am Fahrzeug sehr wichtig, um es überhaupt beherrschbar zu machen.

Diashow

Bei der Gestaltung des Renngeschehens kann NASCAR also durchaus Zeichen setzen. Aber auch drumherum wird einiges geboten. Neben den obligatorischen Trainingsfahrten, Sofortrennen und Rennsaisonen trumpft NASCAR Racing vor allem grafisch auf. Zuschauertribünen, Mauern, Grünflächen, Straßen und sogar die Fahrzeuge selbst wurden mit aufwendigen Texturen überzogen, die für hohen Realismus sorgen. Drei unterschiedliche Kamerapositionen erlauben spektakuläre Außenansich-

Um Jahre voraus

Im Vergleich mit anderen Spielen des Genres schneidet NASCAR Racing recht gut ab, was hauptsächlich an der hohen Qualität der Grafik liegt. Allerdings sind momentan noch keine Prozessoren in der Lage, das Spiel in seiner vollen Pracht vernünftig umzusetzen - erst ein Pentium 150 MHz oder die Nachfolge-Generation dürfte dieser Simulation gewachsen sein.

	NASCAR	Indy Car Racing	Formula One Grand Prix
Grafik			
Details	9	7	5
Geschwindigkeit	4	8	8
Präzision	5	6	8
Kamerapositionen	8	8	5
Sound			
Effekte	5	5	3
Musik	8	7	4
Atmosphäre	7	8	7
Simulation			
Fahrgefühl	6	6	9
Streckendesign	5	5	7
Steuerung	3	4	8
Computergegner	10	8	5
Summe	70	72	70



Nascar Racing ist kein Spiel für Gelegenheitsfahrer: die Steuerung ist äußerst gewöhnungsbedürftig.



Nur wem es gelingt, sich in die Kolonne einzureihen, hat Aussichten auf Erfolg.

ten, trotzdem bleibt das Fahrzeug ebenso gut steuerbar wie bei der normalen Innenansicht. Trotz des hohen Rechenaufwands, den die Steuerung der Computergegner und die Berechnung der Grafiken benötigt, sollen bis zu 30 Bilder pro Sekunde dargestellt werden können - auf unseren Rechnern ließ sich das aber nicht nachvollziehen. Im SVGA-Modus, der Bilder in erstaunlich brillanter Qualität liefert, schätzten wir die Bildwiederholungsrate (alle Grafikoptionen eingeschaltet, Außenansicht) selbst bei einem Pentium 90 nur auf ca. vier Bilder pro Sekunde, was einer hektischen Diashow entspricht.

Die Steuerung ist etwas ungewöhnlich. Erschwerend zu der Tatsache, daß die Stock Cars ohnehin recht nervös reagieren, kommt der Umstand, daß das Programm aufgrund seiner Langsamkeit die Steuerung selten abfragt und es so ständig zu Überreaktionen kommt. Ein schneller Rechner und viel Zeit zur Einarbeitung sind notwendig, auch wenn man nur im wesentlich schnelleren VGA-Modus spielen möchte. Die Klangeffekte wurden von echten Aufnahmen gesampelt, auch die Fahrernamen, Fahrzeug- und Bandenwerbung wurden der Realität entnommen.



Pitstop

In der Garage läßt sich das Fahrzeug der Strecke genauestens anpassen. Die verschiedenen Spoiler lassen sich in Gradschritten justieren, den Reifendruck sollte man ebenfalls auf die Piste einstellen, ebenso das Gewicht und vieles mehr.

Fazit

NASCAR Racing ist ein technisch nahezu perfektes Spiel, hier wurde wirklich an alles gedacht. Das Rennen ist vorbildlich realistisch ausgestaltet, auch das „Zubehör" läßt keine Wünsche offen. Im SVGA-Modus vernichtet die fehlende Rechenpower aber Fahrgefühl, Atmosphäre und Steuerbarkeit, so daß dieses hübsche Feature nur wenige Stunden den Bildschirm zieren wird. Für versierte Rennfahrer ist NASCAR Racing unbedingt zu empfehlen, Sonntagsrennfahrer, die nur ein paar Runden über eine Piste rasen wollen, werden an dieser Simulation wenig Freude haben.

Harald Wagner ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 8 MB	SoundBlaster
HD 10 MB	Roland
MEM 570 KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Virgin

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	70%	70%	78%

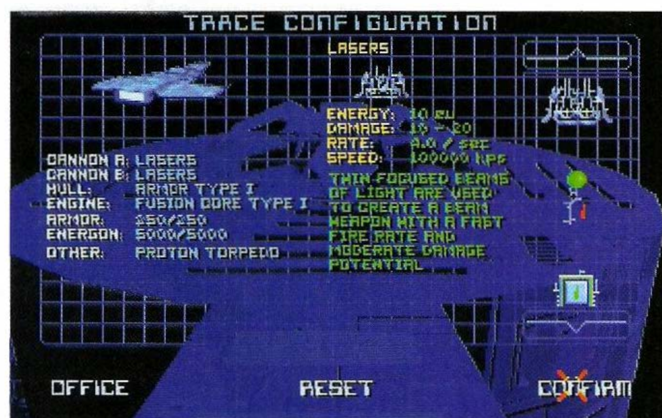
Spieleranzahl	1-2
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch

Delta-V

Jagd im Netzwerk



Das Spektakulärste an X-Wing war sicherlich der Flug im Graben des Todessterns, so daß es eher ungewöhnlich ist, daß bisher nur Spiele wie Inferno über ähnliche Szenen verfügen. Die Programmierer von Delta-V fanden die Idee hingegen derart beeindruckend, daß sie ein komplettes Spiel um den Flug im Graben gestalteten.



Die Bewaffnung kann man nach eigenem Gusto und Geldbeutel zusammenstellen.

Im Jahre 2306 ist das wichtigste Gut auf Erden Information. Unzählige Gesellschaften betreiben daher Netzwerke, mit denen Sie jedes verfügbare Wissen sammeln und speichern. Um auch ja keinen Nachteil gegenüber der Konkurrenz zu haben, lassen sie Netrunner für sich arbeiten, die in fremden Netzwerken Informationen „beschaffen" und nebenbei für etwas Unordnung sorgen. Einer dieser Netrunner wird - wie sollte es anders sein - vom Spieler gesteuert.

Virtuelle Kämpfe

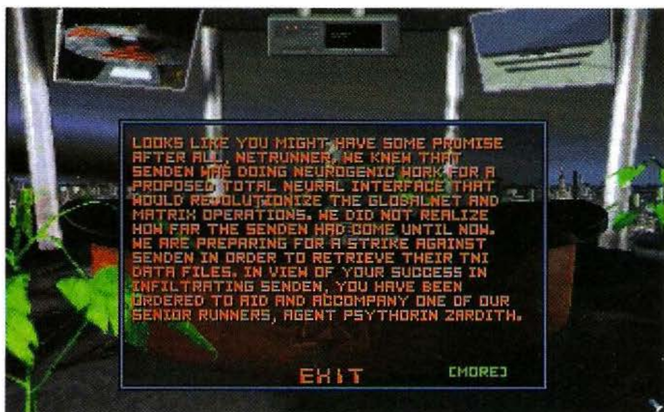
Das Netz, in dem der Netrunner auf Datenjagd geht, wird durch ein Cyberspace-Kit dargestellt. Man sitzt also in einem virtuellen Raumschiff, fliegt durch das durch einen Graben repräsentierte Netzwerk und versucht, trotz virtuellem Beschuß, möglichst viele Daten zu finden oder Netzwächter zu eliminieren.



Die grafische Darstellung der Gräben ist nicht gerade abwechslungsreich.

Im Spiel selbst merkt man kaum noch etwas von der eher seltsamen Hintergrundgeschichte. Zwar ließe sie sich vor jedem der einzelnen Flüge weiterverfolgen, da aber nur kurze, unleserliche Texte geboten werden, hält sich die Faszination in Grenzen. Die eigentliche Aufgabe des Spielers besteht darin, durch einen gewundenen Graben zu fliegen und den zahlreichen bizarren Hindernissen auszuweichen. Wird es gar zu eng, kann man den Graben auch verlassen, jedoch lauern dort einerseits zahlreiche feindliche Geschütze, andererseits wird das Fluggefährt dort zusehends langsamer.

Eine echte Bewegungsfreiheit wie bei Simulationen gibt es daher nicht, so daß das Spiel eher dem Genre der Action-Shooter zuzurechnen ist. Im Graben ist man keineswegs alleine, da viele feindliche „Raumschiffe" dem Spieler ans Leder wollen. Durch Abschüsse dieser Schiffe und der wenigen, gut bewaffneten Netzwächter verdient man sich reichlich Credits, mit denen man zu Beginn jeder Mission sein Raumschiff aufrüsten kann. Der eigentliche Sinn der Flüge besteht darin, Datenfragmente einzusammeln, die sich gut versteckt im Graben befinden. Beim Fliegen muß man ständig zwischen Geschwin-



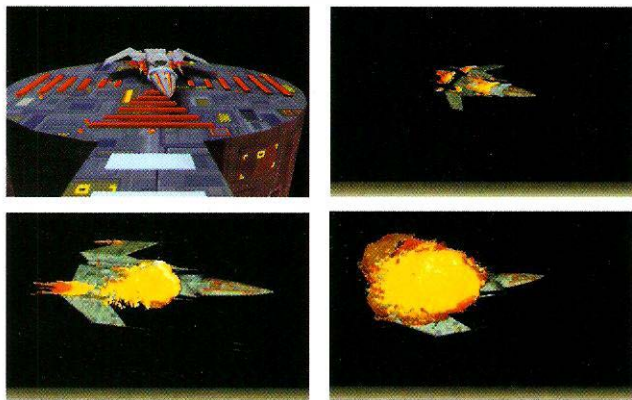
Obwohl jede Mission die Story weiterführt, hat sie keinen direkten Einfluß auf das eigentliche Spiel.



Unter Brücken hindurch und an gigantischen Säulen vorbei - wer nicht aufpaßt, kracht an Hindernisse und verliert Energie.

Animationen

Zwischensequenzen sind bei Delta-V Mangelware - aber selbst die wenigen vorhandenen wirken etwas deplaziert.



digkeit und Schildhitze abwägen: am Boden des Grabens ist man sehr schnell und vor feindlichem Beschuß recht sicher, durch die unvermeidbaren Kollisionen heizen sich aber die Schilde ruckzuck auf, so daß man oft die sicheren Tiefen verlassen muß.

Zu schnell?

Da sich die Programmierer bei Delta-V ganz auf den Flug im Graben spezialisiert haben, ist es nicht weiter verwunderlich, daß die Geschwindigkeit weitaus höher ist als beispielsweise bei X-Wing. Bethesda Softworks ist in der Tat ein kleines Meisterwerk gelungen: Trotz zahlreicher Raumschiffe, Geschütze und Hindernisse ist die Grafikausgabe atemberaubend schnell, Delta-V ist daher nur für Piloten mit glänzenden Reaktionen geeignet. Zugunsten der Performance scheinen die Programmierer aber auch auf einen Geschwindigkeitsbegrenzer verzichtet zu haben: auf einem Pentium 90 ist Delta-V nicht mehr zu spielen, ein 486er mit 40 MHz dürfte am geeignetsten sein. Die Hintergrundmusik unterstreicht den hektischen Charakter des Spiels, auch die Sprachausgabe paßt gut zur Atmosphäre. Die Steuerung mit Maus oder Joystick ist einfach und präzise, nur die endlosen Schrauben, die das eigene Schiff manchmal ausführt, sind nicht nachzuvollziehen. Lediglich die Tatsache, daß sich die einzelnen Missionen nur in Länge, Grabenfarbe und Gegnerstärke unterscheiden, trübt den Spielspaß auf Dauer ganz erheblich.

Harald Wagner ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386er	EMS
486er	AdLib
RAM 4MB	SoundBlaster
HD 16MB	Roland
MEM 600KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Bethesda Softworks

RANKING

Action

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	75%	75%	71%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	englisch
Spiel	englisch

Die Höhlenwelt-Saga

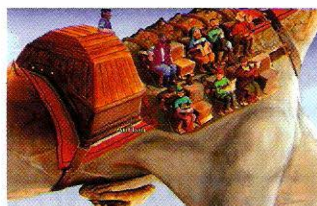
Abenteuer unter Tage

Dem Vorurteil, deutsche Softwarehäuser könnten ausschließlich Wirtschaftssimulationen programmieren, tritt jetzt ausgerechnet der Hersteller entgegen, der seinen großen Bekanntheitsgrad der Wirtschaftssimulation schlechthin verdankt. Software 2000, zur Zeit durch den Bundesliga Manager Hattrick in aller Munde, bläst zum Angriff gegen Sierra, Westwood und Co. Der Titel der Neuerscheinung, die sich mit SVGA-Grafik und ausgezeichneten Animationen zur Jahreswende gegen die Adventures aus amerikanischer Produktion behaupten soll: Die Höhlenwelt-Saga.

Können Sie sich vorstellen, als ganz normaler Erdenbürger eines Tages auf einem weit entfernten Planeten zu landen und in eine Welt mit Flugdrachen und Magie einzutauchen? Sicherlich nicht - und da geht es Ihnen nicht anders als Eric Speedy MacDaughan. Eric läßt sich wohl am besten als der typische Indiana Jones-Verschnitt beschreiben: Eine schmuddelige Jeans, ein Dreitogebart und eine Baseballkappe sind seine Markenzeichen. Was Eric auf diesen eigenartigen Planeten verschlägt, weiß er auch nicht so genau - dafür passierte das Vergangene der letzten Wochen einfach zu schnell. Alles begann damit, daß seine Lebensgefährtin plötzlich spurlos verschwand - und die ganze konfuse Vorgeschichte endete damit, daß er sich in einem eigenartigen Raumschiff, zusammen mit einem Androiden namens Cal, auf der Oberfläche eines scheinbar unbewohnten Planeten wiederfindet.

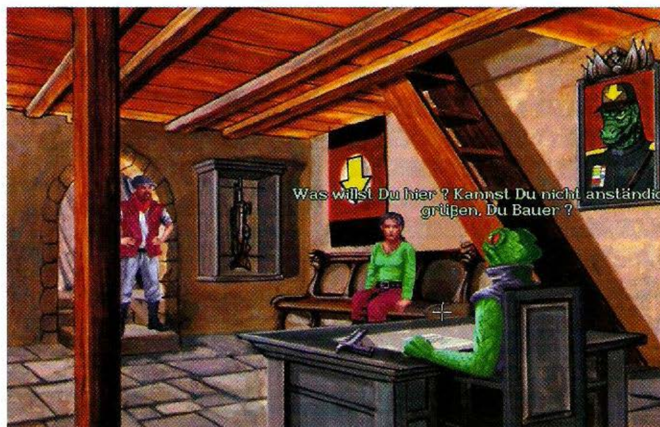
Die wunderbare Höhlenwelt

Was Eric zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht wissen kann, ist, daß der staubige Planet, auf dem er steht, eine Jahrtausende alte und bewegte Geschichte hinter sich hat. Mehrere Kilometer unter der unwirtlichen Oberfläche befinden sich nämlich riesige Höhlenkomplexe, in denen ein friedliches, menschenähnliches Volk sein Dasein fristet. Jahrhundertelang lebte das Volk der Holder abgetrennt vom Rest des bewohnten Universums unbeachtet vor sich hin, bis eines Tages eine fremde Rasse von Echsenwesen in das Idyll eindrang und die Höhlenweltler (so bezeichnen sich die Holder in ihrer Sprache selbst) versklavte. Der Kampf zwischen den Drakken und den militärisch unterentwickelten Höhlenweltlern dauert nicht lange, und fast ein Drittel der Bewohner mußten im Kampf gegen die Echsenwesen ihr Leben lassen. Die führenden Köpfe und Wissenschaftler waren sich von Anfang an ihrer Unterlegenheit bewußt und arbeiteten in Geheimbünden versteckt an einer Waffe, mit der man sich der Unterdrücker eines Tages erwehren könnte. Auf diese Weise entstand Cal, ein Android, der mit seinen magischen Kräften die Drakker vertreiben sollte. Leider wurden die Pläne der Rebellen durch Verrat aufgedeckt, und es galt, Cal so schnell wie möglich vom Planeten zu bringen. Wenn die Rebellen es schaffen sollten, den Künstlichen Kristall, quasi die letzte Zutat zur Fertigstellung des





Die Drakken verhalten sich alles andere als freundlich zu den Höhlenweltlern. Wenn der grüngeschuppte Zeitgenosse nur schon wüßte, daß Eric das unterdrückte Volk von seinem Joch befreien soll...



Aus dem Gefängnis zu entkommen, ist schon im realen Leben kein einfaches Unterfangen. Ziemlich schwer tut man sich aber auch beim Ausbruch in der Höhlenwelt. Hier sehen Sie einen typischen Weg, ein kleines Puzzle in der Höhlenwelt zu lösen.



Die morsche Pritsche ist zum Liegen weniger geeignet - vielleicht kann sie uns ja bei der Flucht behilflich sein...



...das Ding einige Male beherzt hoch- und runtergeklappt und...



...schon liegt das unbequeme Ding in Stücken am Boden. Die Latte zwischen den Trümmern heben wir vorsichtshalber auf.



Jetzt werfen wir mit mittlerem bis starkem Schwung den Teller mit dem Gefängnisfraß an die Wand...



...und verstauen die Einzelteile in unserem Inventory.



Der Löffel eignet sich vorzüglich als Kratzinstrument und hilft uns...



...einen Mauerstein zu entfernen, welcher den Weg zum Türschlüssel freilegt,...



...der uns wiederum durch eine Kombination aus klebrigem Haferbrei und der Pritschen-Latte...



...den Weg in die Freiheit ebnet!

Androiden, zu erschaffen, sollte Cal zurückkehren und seine Bestimmung erfüllen. Das geschah aber bereits vor über 400 Jahren, und die Höhlenweltler warten bis heute vergeblich auf die Rückkehr ihres Befreiers.

Bitte melde Dich!

Von dieser Vorgeschichte hat Eric natürlich noch keinen blassen Schimmer, als er auf dem Dach der Höhlenwelt landet und nicht so recht weiß, wo





Die Höhlenwelt kann durch diese unterirdische Tür betreten werden. Ab hier fängt das Abenteuer dann erst richtig an. Die Höhlenwelt teilt sich in mehrere unterirdische Kontinente auf, die alle durch eine kristallene Gesteinschicht in zehn Kilometer Höhe mit Licht versorgt werden.

er seine Freundin suchen soll. Sein erstes Ziel ist es, aus dem Bauch des Raumschiffes zu entkommen - ab hier steigt auch der Spieler ins Geschehen ein. Nachdem er den Schlüssel für den Schrank mit der Sauerstoffmaske gefunden und die Funktionsweise verschiedener Knöpfe nach der Trial-and-Error-Methode entdeckt hat, gilt es, das Mondmobil im Laderaum des Shuttles wieder startklar zu machen - erst dann kann er sich etwas genauer auf dem Planeten umsehen. Ein Höhleneingang führt ihn schließlich in ein Labyrinth, an dessen unterster Stelle sich ein Höhleneingang befindet, der ihn in das unterirdische Reich der Höhlenweltler führt. Da sich die Höhlenweltler äußerlich nicht von uns Menschen unterscheiden, fällt



Zwar ist Eric eigentlich auf der Suche noch seiner Freundin - für einen Flirt ist aber immer Zeit...

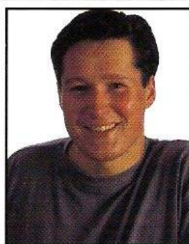
seine Ankunft in Hold auch nicht weiter auf, und auch der Drakke, mit dem er gleich im ersten Raum der Höhlenwelt Bekanntschaft macht, hält ihn für einen einfachen Höhlenweltler. Von der Bewegungsfreiheit, die Eric zu Anfang noch hat, bleibt schon nach kurzer Zeit nicht mehr viel übrig: Als Schwarzfahrer liefert ihn ein Flugdrachen-Pilot kurzerhand im Gefängnis ab. Von hier aus gilt es zu entkommen und die Höhlenwelt weiter zu erkunden. Im Laufe des Spiels wird klar, daß Eric unfreiwillig die Rolle des großen Befreiers einnehmen muß. Zusammen mit einem freundlichen Flugdrachen, den er später im Spiel kennenlernt, macht er sich auf, den Leuchtenden Kristall zu suchen.

Á la carte

Um die phantasievolle Story gut ins Bild zu setzen, wählte man bei Software 2000 die SuperVGA-Auflösung mit 640 x 400 Bildpunkten. Die Spielfiguren sind trotz der höheren Auflösung angenehm groß und flüssig animiert. Um die 60 Hintergrundgrafiken auf bildschirmfüllende Größe zu kriegen, wählte man eine Bedienoberfläche, die in gewisser Weise an diejenige von Beneath a Steel Sky erinnert. Wenn sich der Mauszeiger im unteren Teil des Bildschirms befindet, nimmt die Hintergrundgrafik die volle Größe ein, fährt man aber an den oberen Rand des Bildes, wird eine Menüleiste mit dem gesamten Inventory und den üblichen Speicher- und Ladefunktionen eingeblendet. Neuheiten oder besondere Gimmicks hat man sich nicht einfallen lassen, dafür wurde sichtlich viel Zeit in Animationen und die Begleitmusik investiert. Die Animation aller Bewegungen des Titelhelden zerfällt allein schon in 4.500 einzelne Animationsphasen. Beim Sound bleibt dem Spieler die Wahl zwischen echten CD-Stücken oder kartengenerierter Musik.

Thomas Borovskis ■

Statement



Na bitte, es geht doch! Schon andere Firmen haben gezeigt, daß gute Adventures aus Deutschland realisierbar sind. Die Höhlenwelt-Saga gefällt mir vor allem wegen ihrer phantasievollen Hintergrundstory und ihrer hervorstechenden technischen Realisierung. Den relativ starren Spielverlauf hätte man sicher noch etwas aufweichen können, denn manchmal sitzt man in Sackgassen fest, die den Spielspaß relativ stark trüben können. Die Gefängnis-Szene etwa, in der man mit logischem Denken allein nicht weiterkommt, sondern eben an allem, was einem die Programmierer an Werkzeug zur Verfügung gestellt haben, rumprobieren muß, kann bei weniger versierten Spielern zu Frusterlebnissen führen. Insgesamt kann man das Spiel als technisch einwandfreies Adventure bezeichnen, das auch auf dem hartumkämpften Markt gegen viele eingedeutschte Versionen eine gute Chance hat.

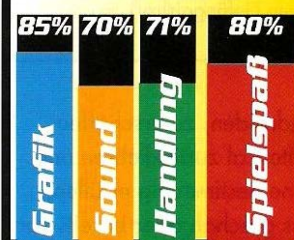
SPECS & TECS

	EGA	Tastatur	
	VGA	Maus	●
●	SVGA	Joystick	
	386 er	EMS	
	486 er	AdLib	●
RAM	4 MB	SoundBlaster	●
HD	1MB	Roland	●
CD	20MB	General Midi	●
MEM	580 KB	Audio	●

CD-ADVANTAGE
befriedigend

RANKING

Adventure



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 119,-

HERSTELLER
Software 2000

Desert Strike

Einer gegen alle!

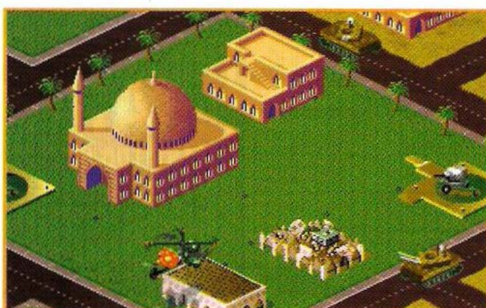
Aufruhr im Mittleren Osten! Ein böser Diktator bedroht den Weltfrieden durch einen Überfall auf ein benachbartes Emirat! Hatten wir das nicht schon einmal? Diesmal heißt der Übeltäter aber nicht Hussein, sondern General Kilbaba - und die Streitkraft, die ihn zur Raison bringen soll, besteht nur aus einem einzigen Helikopter.

Wie soll denn das zu schaffen sein? Eine ganze Armee mit nur einem Hubschrauber zu besiegen - das mutet etwas seltsam an. Besitzer von Sega Mega Drive-Konsolen und Amiga-User hatten dieses Problem schon vor fast zwei Jahren. Für das Sega-Spielsystem sind inzwischen sogar zwei Nachfolger, Jungle Strike und Urban Strike, erschienen. Für den PC hat die Umsetzung des Arcade-Schlagers von allen Konvertierungen die meiste Zeit in Anspruch genommen. Wohl vor allem deswegen, weil die Programmierer bei Gremlin beim PC mit Schwierigkeiten zu kämpfen hatten, die bei reinen Spielcomputern nicht auftauchen. Kein Schaltkreis, der allein der Sprite-Behandlung dient, und kein spezieller Chip für die Berechnung schneller Grafikroutinen - da muß man sich erstmal zurechtfinden. Egal - inzwischen hat das Spielchen seinen Weg auf PC-Disk und PC-CD-ROM gemacht und steht bereits in den Ladenregalen. Um seine Aufgabe zu erfüllen, bedient sich der Spieler am günstigsten der Tastatur oder eines Joysticks. Im Gegensatz zu echten Helikopter-Simulationen braucht man sich nicht viele Tasten zu merken: Vor und zurück, seitliche Drehung und Feuer reichen aus, um die Missionen zu erfüllen. Jede der Missionen, die sich in vier übergeordnete Kampagnen aufgliedern, beginnt man mit einem vollen Tank und einer gewissen Anzahl von Raketen und Gewehrmunition. Von seinem Landeplatz aus steuert man den Apache-Helikopter zu den nächstgelegenen Angriffszielen und radiert diese eines nach dem anderen aus. Das gleiche macht man mit Truppen, Artilleriegeschützen oder Raketenwerfern, die sich einem dabei in den Weg stellen. Die einzige Abwechslung zu der Ballerei ist, ab und an einige Kriegsgefangene mit der Strickleiter aufzunehmen oder sich einen U.S.-Army-Stützpunkt zu suchen, wo man neue Munition und Treibstoff nachladen kann. Wer die Konsolen-Version bereits einmal gesehen hat, wird von der technischen Seite und von der Steuerung her kaum einen Unterschied feststellen können. Das Scrolling ist zwar nicht gerade das flüssigste, dafür übt gerade der simple und actiongeladene Spielaufbau einen großen Reiz auf Spieler aus, die zu den realistischen PC-Simulationen eine Abwechslung suchen.

■ Thomas Borovskis







Die 3D-Schrägansicht läßt wenig Spielraum für grafische Finessen. Ein Hubschraubersimulation soll Desert Strike aber auch gar nicht sein - sondern reiner Ballerspaß.

Die CD-ROM-Version

Neben der Diskettenversion wird von Gremlin auch eine verbesserte CD-ROM-Edition angeboten. Die sogenannte Verbesserung besteht allerdings nur aus einem zusätzlichen Extra-Level. Wer kann, sollte sich aber trotzdem die CD-ROM anschaffen, denn die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers ist für beide Versionen dieselbe.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
386 er	AdLib
RAM 2 MB	SoundBlaster
HD 3 MB	Roland
MEM 550 KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 90,-

HERSTELLER
Gremlin

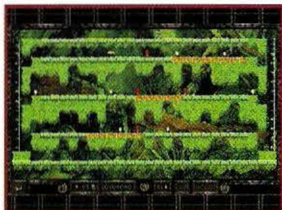
RANKING

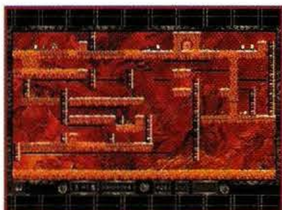
Action

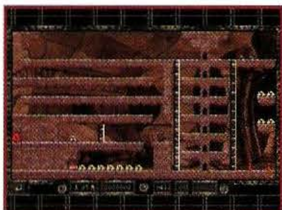
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
65%	30%	75%	79%

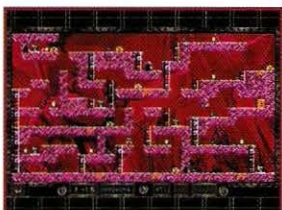
Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch

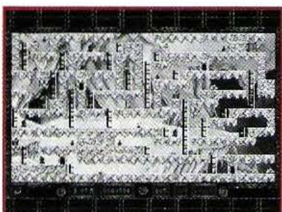
Die 10 Welten


Moss Caverns


Fungus Delvings


Lost City of Ur


Crystal Hoard


Winter´s Dungeon


Skeleton´s Keep

Loderunner - The Legend Returns

Run For Yo

Spiele aus den frühen Achtzigern feiern in diesem Jahr ein Comeback. Eine neue Spielergeneration wird in diesem Jahr zum ersten Mal Bekanntschaft mit runderneuerten antiken Hits wie Pitfall oder Kaboom machen. Als ersten dieser neuaufgelegten Oldies veröffentlicht Sierra die Abenteuer des Jake Peril, besser bekannt als Loderunner.

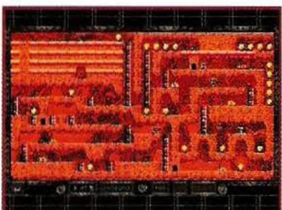
Loderunner - The Legend Returns basiert, wie sein mittlerweile zwölf Jahre alter Vorgänger, auf einem erfrischend einfachen Spielprinzip. Die Bungling-Mönche haben sich alle Schätze der Erde unter die gierigen Finger gerissen und in ihr unterirdisches Reich geschleppt. Als Jake Peril - ebenso furchtloser wie konditionsstarker Schatzsucher - sammeln Sie das güldene Geschmeide Stück für Stück wieder ein. Jake kennt nur eine Geschwindigkeit: Volle Kanne vorwärts! Bewaffnet mit einem Laserblaster rennt er durch unterirdische Labyrinthe, hangelt sich über messerscharfe Felsen, gräbt sich Fluchtwege und sammelt neben den Wertsachen auch allerlei nützliche Gebrauchsgegenstände ein, mit deren Hilfe er den roten Kuttenträgern das Leben schwer machen kann. Lassen Sie sich nicht von dieser simpel klingenden Story täuschen. Loderunner ist ein Spiel, das süchtig macht.

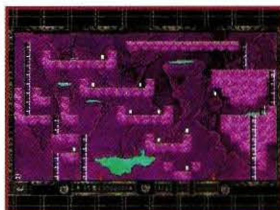
Weltenbummler

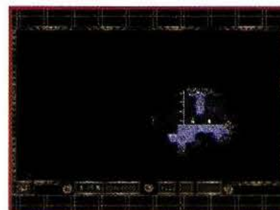
Loderunner verfügt über zehn verschiedene Welten mit jeweils 15 Levels. In der ersten Welt, den Moss Coverns (Mooshöhlen), geht es noch relativ harmlos zu. Der Spieler wird langsam an das Geschehen herangeführt; das einzige Mittel, um die Mönche aufzuhalten, ist der Loserbloster, den Jake immer mit sich trägt. Loderunner ist ein gewaltfreies Spiel, daher dient der Bloster nicht zum Töten, sondern zum Graben. In den Gruben bleiben die Mönche, die im übrigen nicht gerade zur intellektuellen Elite gehören, stecken, und Joke gewinnt wertvolle Sekunden, um sich aus dem Staub zu machen. Nachdem olle Schätze im jeweiligen Level eingesammelt wurden, erscheint ein bis dahin unsichtbarer Ausgang. Durch dieses Portal gelangt Jake in den nächsten Level. Nach erfolgreichem Durchrennen oller 15 Level in einer Welt werden Sie mit einer coolen Animation belohnt.
In der zweiten Welt, Fungus Delvings (Pilzfelder), wird es bereits wesentlich härter. Die Mönche greifen Joke nun in Gruppen an und versperren gezielt die Fluchtwege. Der Bloster kann in dieser Welt wegen des steinigen Untergrundes nur noch begrenzt eingesetzt werden. Glücklicherweise kann man hier neben den Schätzen auch noch Bomben aufsammeln, mit denen man sich in einer brenzligen Situation den Weg freisprengen kann. Eine gewisse Widerstandsfähigkeit kann man Jakes Widersachern nicht absprechen. Selbst nach einer solch explosiven Behandlung tauchen sie beharrlich an einer anderen Stelle wieder auf.

Jake 94 - High Tech Runner

Jakes Schatzsuche wird von Welt zu Welt schwieriger, allerdings stehen ihm auch immer raffiniertere Fallen und Verteidigungsapparate zur Verfügung. Im vorletzten Level, Shadowlands (Schattenwelten), tappt er sogar fast vollständig im Dunkeln. Neben seinem Laserblaster kann er immer nur einen Gegenstand und bis zu vier Bomben tragen. Richtig zur Sache geht es dann natürlich in der letzten Welt, Meltdown Metropolis. Der Low-Tech-Joke aus der ersten Welt hantiert nun plötzlich mit Preßlufthämmern,


Inferno´s Playground


Shimmering Caverns


The Shodowlands


Chaos Total

ur Life

Betäubungsgasen, Pickeläxten und Transportern herum.
Für die höheren Levels gibt es in der Regel nur eine Lösungsmöglichkeit. Es empfiehlt sich daher, den Level genau zu studieren, anstatt blindlings in sein Verderben zu rennen. Falls es Ihnen nach dem achtzigsten Versuch zu frustig wird, brauchen Sie dennoch nicht zu verzagen. Im Menü befindet sich nämlich eine handliche Cheat-Funktion, mit deren Hilfe Sie vorwärts oder rückwärts in jeden beliebigen Level teleportieren können. Allerdings müssen die Schummler auf die witzig gemochten Animationen zwischen den Welten verzichten. Merke: Ehrlich währt vielleicht am längsten, aber wer schummelt, kommt schneller vorwärts! Manchmal genügt es jedoch bereits, die Spielgeschwindigkeit zu verlangsamen, um sich mit heiler Haut davonmachen zu können. Darüber hinaus verfügt Loderunner noch über eine Zwei-Spieler-Funktion, in der ein Spieler die Mönche auf sich ziehen kann, während der andere versucht, das Fluchtportal zu öffnen.
Und was passiert mit denjenigen, die selbst nach 150 Leveln Rennen, Hangeln, Graben und Bombenlegen immer noch nicht genug haben? Für die hat man sich ein besonderes Schmankerl einfallen lassen: Sierra hat ganz schlicht und einfach die Original-Loderunner-Game Engine zum Spiel dazugepackt!

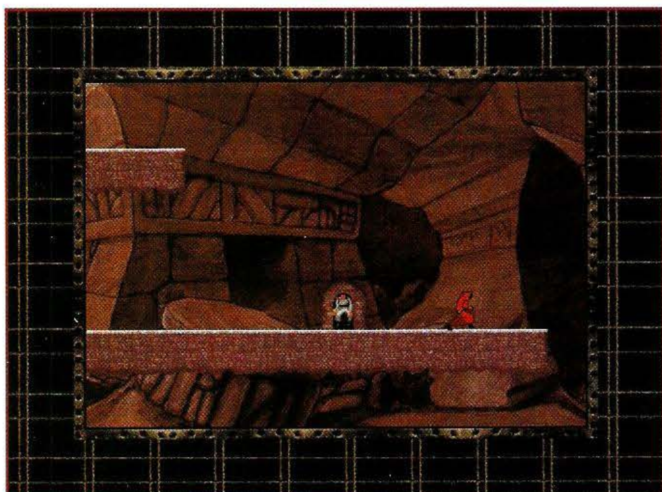
Loderunner selbstgestrickt

Die Loderunner-Game Engine dem Spiel beizulegen, war ein schöner Zug von Sierra, insbesondere, wenn man bedenkt, daß die meisten Spielefirmen





Jake im 2-Spieler-Modus mit Kollege Wes Reckless (rechts). Bei einer höheren Auflösung wird der Bildausschnitt recht klein. Es empfiehlt sich 640x480 zu wählen (unten).

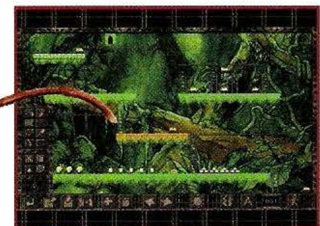




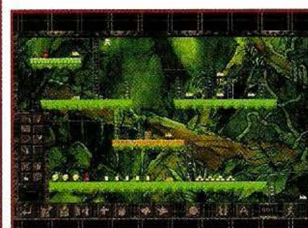
Der Game Generator



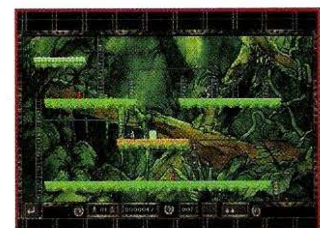
Mit der Toolbox in der Mitte kann auf sämtliche Gegenstände zugegriffen werden.



Plattformen, Waffen, Fallen, Leitern und Seile werden angeklickt und im Level plaziert.



Jetzt fehlen noch die Mönche, ein Exit, natürlich Jake und zwei Leitern. Fliegen kann Jake nicht!



Der Beweis, daß der Game Generator funktioniert. Ein voll spielbarer Level.

auf diesen Dingern so eifersüchtig sitzen wie eine Glucke auf dem Ei. In den USA, wo das Spiel bereits seit ein paar Wochen erhältlich ist, quellen die Mailboxen mit selbstgemachten Levels förmlich über. Compuserve-Kontoinhaber können sich z. B. im Gamers Forum jeden Tag zwischen zehn und 15 brandneue Levels runterladen. Checken Sie einfach mal die PC Games Mailbox. Dort werden Sie bald auch entsprechenden Nachschub finden. Der Game Generator ist denkbar einfach zu bedienen. Programmierkenntnisse sind absolut nicht erforderlich. Alle Funktionen werden durch Icons repräsentiert, die nach Anklicken alle Gegenstände, Grafiken und Waffen zeigen, die man ohnehin bereits aus dem Spiel kennt. Zunächst wählt man eine der zehn Welten und setzt die Plattformen, Leitern und Seile, auf denen Jake sich bewegen soll. Anschließend plaziert man die Schätze, Waffen und Gegenstände, wobei man diese aus reiner Bosheit auch tief im Gestein verstecken kann. Danach verteilt man noch strategisch die Mönche, und das war es auch schon. Das Ganze ist so erschreckend einfach, daß man sich sofort auf dem Institut für fortgeschrittene Loderunner-Programmierer einschreiben will.

Ein echter Renner

Mit Loderunner könnte sich Sierra durchaus einige der enttäuschten Outpost-Käufer wieder als Kunden zurückgewinnen. Bevor jetzt die Rollenspieler und Simulationsspezialisten das Ganze als marioähnlichen Kinderkram abtun, eine Anmerkung: Ich bin absolut kein Freund von Jump & Run-Spielen. Ich bin jedoch ein großer Freund von Spielen, die zu unterhalten verstehen, und Loderunner ist eines dieser seltenen Juwelen, die selbst hartgesottene Dungeonmaster heimlich hinter verschlossenen Türen spielen. Das Spiel überzeugt durch gute Grafik, fetzigen Sound, Animation und unbegrenztes Gameplay. Einige Level sind zugegebenermaßen zu schwer, insbesondere wenn der letzte Schatz nach einer halben Stunde Graberei immer noch nicht gefunden wurde. Die Steuerung erfolgt entweder über Maus, Joystick oder Tastatur, wobei ich die Tastatur empfehle. Loderunner ist ein Klassiker der elektronischen Unterhaltung, der auch nach über einem Jahrzehnt nichts von seinem Charme und seiner Spielbarkeit eingebüßt hat. Dies liegt auch daran, daß man nicht krampfhaft versucht hat, an dem bewährten Design rumzumurksen, sondern sich bemüht hat, ein anerkanntes Produkt zeitgerecht umzusetzen. Dem Produzenten Jeff Tunnel muß man hierfür ein großes Kompliment machen. Der Designer des Originals, Doug Smith, wird an Loderunner - The Legend Returns sicher seine Freude haben.

Markus Krichel ■



Die Mönche machen Jake in jedem Level das Leben schwer. Eine wirkungsvolle Waffe gegen diese Unholde sind die zahlreich vorhandenen Bomben.

Die Waffen



Detoniert in drei Sekunden. Exakte Plazierung bringt den gewünschten Effekt.



Wo der Laser versagt, funktioniert der gute alte Preßlufthammer.



Ein Schlüsselloch in geschmackvollem Orange. Da fehlt nur noch...



Die Falle macht keine Unterschiede. Auch Jake kann sich in ihr verfangen.



In dieses mysteriöse Tor wird Jake hineingezogen. Es teleportiert ihn...



...ein ebenso schockfarbener Schlüssel, sonst läßt sich dieser Level nich lösen.



Sprühen und die Mönche verlieren die Orientierung. Keine Wirkung auf Jake.



...an eine andere Stelle im Level. Bei diesem Icon erscheint Jake wieder.



Ein wichtiges Werkzeug. Hilft vor allem beim Freihacken versteckter Türen.

Statement

Mit Loderunner - The Legend Returns ist Sierra eine phantastische Neuauflage eines zwölf Jahre alten Spieleklassikers gelungen. Nachdem man sich durch satte 150 Levels gespielt hat, ist der Spaß - dank des Game Generators - noch lange nicht zu Ende. Ein rundum gelungenes Remake! Loderunner macht süchtig.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 8 MB	Roland
MEM 530 KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Sierra/Dynamix

RANKING

Jump&Run

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	82%	85%	82%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch

Eine CD... alle Spiele, ab 20.11. im Handel

Schweiz sfr 19,80 Belgien bfr 450,- Luxemburg Lfr 450,- Niederlande hfl 23,- Dänemark dkr 78,- Österreich öS 145,- Griechenland DR 3.000 Spanien Pta 1.700

DM 19,80

4 348334 819803 11

Sonderausgabe 2

PC Games Disc & Mag

GREATEST HITS 94

limitierte Auflage

Die ultimative Kollektion von Softwaretiteln des Spielemarkts, gesammelt und zusammengefaßt auf einer einzigartigen CD

GREATEST HITS 1994 CD ROM

PC Games Disc & Mag

16 WERBESPIELE

69 PLAYABLE DEMOS

99 SHAREWARESPIELE

199 iD-Level

& TOP-UTILITIES

Über 1000 MB komprimiertes Spielevergnügen

mehr Infos siehe Rückseite!

Für Vorbestellungen oder bei vergriffener Auflage

BESTELLCOUPON

☐ **ja,** ich will die CD „Greatest Hits 94" portofrei für DM 19,80
(Bargeld oder einen Scheck habe ich beigelegt)

Das Ganze abschicken an:
ASTAT Media GmbH
Kobergerstraße 41
90408 Nürnberg

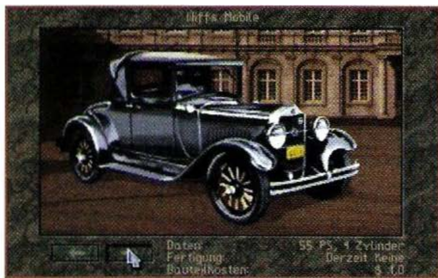
Anfragen aus dem EDV- oder Buchhandel sind erwünscht. Tel.: 09 11/35 53 53

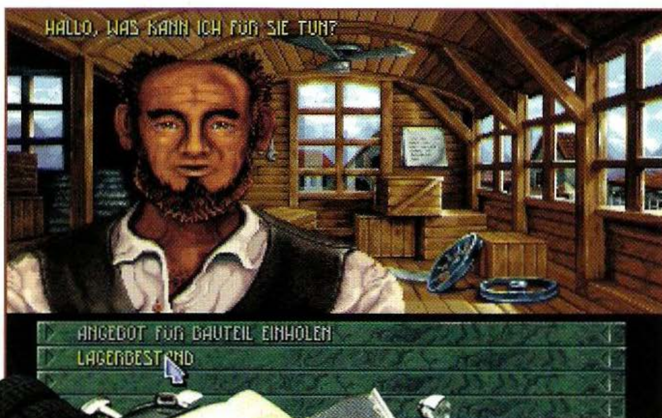
Oldtimer

Jahrhundertwerk

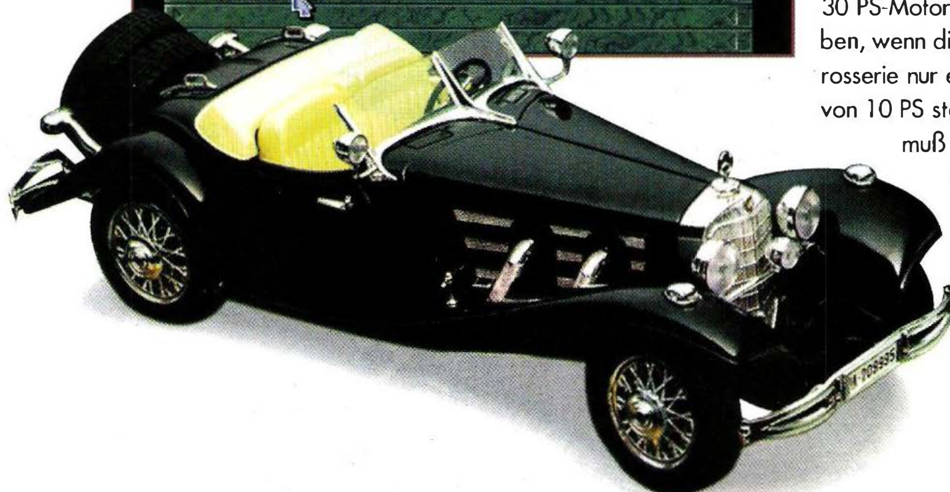
Autos spielen in unserem Leben eine große Rolle. Zumindest wird kein Thema hitziger diskutiert. Ob es sich nun um die Realisierbarkeit eines Tempolimits auf Autobahnen handelt oder um absolut notwendige Energiesparmodelle, das Vehikel der Gegenwart sorgt immer für reichlich Gesprächsstoff.

Max Design waren sich dieser Tatsache bei der Ideenfindung für ihr aktuelles Produkt bestimmt bewußt. Fußballsimulationen gibt es mittlerweile wie Sand am Meer, konventionelle Handelssimulationen auch; also mußte ein packendes Thema gefunden werden, das wirklich jeden beschäftigt und nicht schon tausendmal verbraten wurde: das Automobil! Aber der Titel allein verrät schon, daß es sich die Österreicher nicht zu einfach gemacht haben, denn das Spiel in den Geburtsstunden des Automobilbaus anzusiedeln, erforderte historisch akkurate Recherche. Zwei Jahre hat das Team damit verbracht, Filmmaterial zu beschaffen, zu sichten und schließlich so aufzubereiten, daß es auch in ansprechender Form präsentiert werden kann. Noch mehr Zeit wurde in die Lektüre von Lexika und Fachbüchern gesteckt, um jeden noch so kleinen Fehler auszuschließen. Der Aufwand hat sich gelohnt, denn man merkt dem Spiel an, daß die Programmierer mit viel Liebe zum Detail zu Werke gegangen sind.





Das serienreife Fahrzeug in seiner ganzen Pracht (links). Der Lagerverwalter besorgt die nötigen Bauteile für die Produktion.



Die Story ist schnell erzählt. Im Jahre 1899 gründet man als innovativer Jungunternehmer einen kleinen Automobilbetrieb, der in den folgenden Jahren zum großen und europaweit führenden Konzern aufgebaut werden soll. Daß man hier verschiedene Wege einschlagen kann, zeigt schon zu Beginn die erfreuliche Flexibilität des Programms: wer sich als Pionier einen großen Namen machen möchte, wird sicherlich sofort mit Eigenentwicklungen beginnen. Dazu gehören Motor, Karosserie und Verdeck. Alle drei Komponenten müssen später perfekt harmonieren, d. h. es macht wenig Sinn, bei den Ingenieuren der Forschungsabteilung einen 30 PS-Motor in Auftrag zu geben, wenn die verfügbare Karosserie nur einer Belastung von 10 PS standhält. Ständig muß man hier die verschiedenen Forschungsarbeiten koordinieren und gleichzeitig auf seinen lieben Konkurrenten achtgeben, der natürlich auch nicht schläft und vielleicht mit seinem Gefährt schneller auf dem Markt ist.
So innovativ muß man aber gar nicht sein, schließlich bietet sich auch die Möglichkeit an, die Entwicklungen der Mitbewerber zu nutzen. Dies ist der zweite Weg, der eingeschlagen werden kann - und zu Beginn auch eingeschlagen werden sollte. Der Lagerverwalter kann Angebote über Motoren, Fahrwerke und Karosserien einholen. Das ist zwar meistens nicht ganz billig, aber immer noch günstiger als eine Investition in eine Forschungsgruppe. Mit diesen Bauteilen läßt sich ebenfalls ein Prototyp herstellen.

3D-Action

Bis zur Serienreife dauert es aber noch ein paar Wochen. Steht der erste Prototyp zur Verfügung, so muß dieser zunächst ausgiebig getestet werden. Gerade bei der anschließenden Probefahrt unterscheidet sich Oldtimer von zahlreichen Konkurrenzprodukten. Max Design ließ es sich nicht nehmen, einen „richtigen" Fahrteil zu integrieren, d. h. man muß selbst Lenkrad und Ganghebel in die Hand nehmen und kann mit seinem gerade entworfenen Spitzenmodell einige Runden über Feld, Wald und Wiesen drehen. Scrolling, Geschwindigkeit und Fahrgefühl wurden überraschend gut realisiert, und es macht wirklich Spaß,

Die Fabrikgebäude

Keine Produktion ohne Fertigung. Bei Oldtimer muß man erst die nötigen Fabrikgebäude errichten, um Autos vom Band laufen zu lassen. Hier sehen Sie eine Übersicht aller wichtigen Anlagen:

Fertigung

Fertigung und Lager

Lager

Forschung

Verwaltung

Verladestelle

über die Pisten zu jagen. Wenn diese Probefahrt abgeschlossen ist, kann der Wagen in die Serienfertigung gegeben werden.

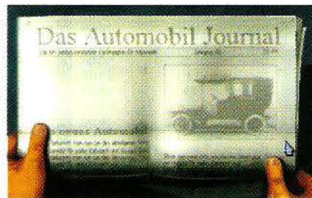
Wer noch nicht die nötigen Produktionsanlagen errichtet hat, sollte sich nun beeilen. Dieser Teil des Spiels erinnert ein wenig an SimCity oder Dune 2, denn die gewünschten Gebäude (siehe Kasten) müssen auf die gleiche Art und Weise plaziert werden. Auch hier sollte man logisch vorgehen: Fertigung und Verladeplatz sollten beispielsweise möglichst nahe beieinander gebaut werden, um einen reibungslosen Ablauf zu garantieren.

Ist das erste Auto auf dem Markt, sollte man sich sofort an die Entwicklung neuer Modelle machen, damit die Konkurrenz keinen Vorsprung herausarbeiten kann. Außerdem bietet sich jetzt noch die Möglichkeit, Filialen in ganz Europa zu gründen. Nur über diese Zweigstellen läßt sich ein guter Absatz in allen Teilen des Kontinents erzielen, und schwierig zu handhaben ist das auch nicht: den größten Teil übernehmen die Zweigstellen selbst, man muß nur gelegentlich an der Rabattschraube drehen, um den Verkauf zu steuern.

Wichtig für das Image einer Firma ist natürlich der Erfolg im Motorsport, der damals in den Kinderschuhen steckte. Wer einen guten Rennwogen konstruiert hat, kann sich überlegen, selbst aktiv Rennen zu fahren oder einen professionellen Piloten zu engagieren. Gute Plazierungen machen

Das Verwaltungsgebäude

Das Verwaltungsgebäude ist die Wirkungsstätte des Jungunternehmers. Hier kann er Personal einstellen, den Kreditrahmen mit der Bank neu aushandeln und Zweigstellen eröffnen.



Das Automobiljournal gehört zur Pflichtlektüre eines Unternehmers. Wer hier auf der Titelseite steht, hat den großen Sprung zum PKW-Hersteller geschafft.



Wenn man eine neue Zweigstelle errichten möchte, muß man auf dieser Europakarte die gewünschte Stadt herauspicken. Eine nicht ganz billige Angelegenheit.

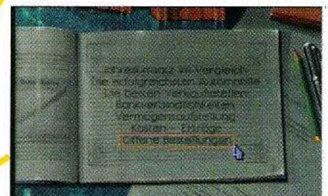


Dieser nette Herr mit Nickelbrille sieht sich auf dem Arbeitsmarkt um. Er kann nach Hilfsarbeitern, Fachkräften und teuren Ingenieuren Ausschau halten.



Das Lexikon. Hier werden nicht nur interessante und lustige Geschichten erzählt, sondern auch harte Fakten präsentiert, die zum erfolgreichen Spiel notwendig sind.





Bei aller Euphorie über anstehende Neuentwicklungen darf man die Kalkulation nie vergessen - nur dann hat man auf dem jungen Markt auch auf Dauer Bestand.



Das darf in keiner Schublade eines Jungunternehmers fehlen, meinten die Programmierer. Natürlich ist auch dieses Bild im nostalgischen Stil gehalten.



In diesem Untermenü lassen sich Musik und Soundeffekte an- bzw. ausschalten, Spielstände lassen sich laden und speichern und das Spiel kann beendet werden.



Auch wenn das Automobilgeschäft anstrengend ist, sollte man sich diesen Schritt genau überlegen. Die Programmierer meinten das natürlich humorvoll!



Gerade zu Beginn muß man in diesem Geschäft eine Menge investieren. Wenn das Geld knapp wird, sollte man mit seiner Hausbank ein ernstes Wörtchen reden.

sich stark im Verkauf bemerkbar, der jedoch auch durch gezielte Werbemaßnahmen angekurbelt werden kann.

Grafik und Sound

Technisch macht Oldtimer einen einwandfreien Eindruck. Die Grafiken wirken stimmungsvoll, und besonders die immer wieder auftauchenden Filmchen sorgen für eine tolle Atmosphäre. Hervorragend gelöst wurde auch der integrierte Fahrteil, der mit einer ausgezeichneten Engine aufwarten kann - hier sollte man mehr draus machen! Einziger Kritikpunkt: die Musik. Zu Beginn summt man noch begeistert mit, paßt sie doch herrlich zum Beginn des 20. Jahrhunderts, aber nach einigen Spielminuten beginnt sie doch zu nerven, und man greift unwillkürlich zum Lautstärkeregler.

Oliver Menne ■



Wer auf dem Automarkt Erfolg haben will, muß auch bereit sein, in Werbung zu investieren. Nur so läßt sich ein verkaufsträchtiges Image aufbauen.

Statement



Oldtimer beweist, daß auch bei Wirtschaftssimulationen neue und vor allem interessante Themengebiete erschlossen werden können. Das Flair der damaligen Zeit wurde ausgezeichnet eingefangen, ohne dabei den eigentlichen Spielinhalt zu vernachlässigen. Das sauber recherchierte Lexikon macht Oldtimer schließlich zum Spitzenspiel!

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4MB	SoundBlaster
HD 2MB	Roland
MEM 570 KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-

HERSTELLER Max Design

RANKING

WiSim

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
78%	69%	86%	85%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch

MicroMachines

Matchbox

Welcher männliche oder auch weibliche Computerspieler hat nicht in seiner frühen Kindheit mit den beliebten, kleinen Metallautos gespielt? Jetzt können all die wilden Rennen, Verfolgungsjagden und Duelle auf dem Bildschirm ausgetragen werden!

Auf satten 25 verschiedenen Rennstrecken, die aus Frühstückstischen, Werkbanken und Schreibtischen bestehen, gilt es, entweder gegen den Computer oder einen menschlichen Mitspieler zu fahren. Dabei gibt es zwei verschiedene Arten von Rennen. Im Duell fahren Sie nur gegen einen Miniatur-Piloten. Wenn Sie Ihren Vorsprung zum Gegner so weit ausbauen können, daß er vom Bildschirm verschwindet, verfärbt sich ein Punkt seiner Farbe in Ihre Farbe und umgekehrt. Wenn alle Punkte die gleiche Farbe haben, ist das Rennen vorbei. Die zweite, interessantere Variante können Sie dagegen nur gegen den Computer fahren. In einem Rennen gegen drei Gegner müssen Sie in drei Runden auf einen der ersten beiden Plätze kommen, sonst verlieren Sie eines Ihrer drei Leben und müssen den Parcours wiederholen.



Nach drei gewonnenen Rennen kann man in einem Zeitrennen ein Extraleben gewinnen.

Fazit

Wenn ich nicht genau wüßte, daß in meinem Rechner ein Intel werkelt, würde ich sagen, daß ich vor einem Amiga sitze. Die Grafik wirkt sehr farbarm, als ob man es nicht mit 256, sondern mit 32 Farben zu tun hätte. Der Sound beschränkt sich auf ein monotones Motorenbrummen, so daß einem die Entscheidung, eine Techno- oder Hard-Rock-Scheibe anzuwerfen, nicht schwerfällt. Trotz der großen Auswahl an Parcours und den vielen verschiedenen Fortbewegungsmitteln hat ein guter Spieler MicroMachines an einem Nachmittag durchgespielt. Und dann bietet eigentlich nur noch der simple Zwei-Spieler-Modus etwas Motivation. Als Low-Budget-Spiel würde ich mir das Zugreifen überlegen, aber für den vollen Preis...

Lars Geiger ■

Die Qual der Wahl

Neun verschiedene Fahrzeuge stehen Ihnen bei MicroMachines zur Verfügung. Um einen ganzen Wettbewerb zu gewinnen, müssen Sie jedes perfekt beherrschen.



Sand Buggys



Sportwagen



Oldtimer



Rennwagen



Monstertruck



Panzer



Geländewagen



Rennboote



Mit den meisten Fahrzeugen sollte man dem Wasser nicht zu nahe kommen, sonst ist man schnell aus dem Rennen.



Im Zwei-Spieler-Modus werden am linken Rand die Punkte der beiden Kontrahenten angezeigt.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 2MB	SoundBlaster
HD 2MB	Roland
MEM 580 KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 90,-

HERSTELLER
Codemasters

RANKING



Spieleranzahl	1-2
Handbuch	englisch
Spiel	englisch



Central Intelligence

Mein Name ist Bond

... und ich weiß von nichts. Kurz nach einem blutigen Militärputsch auf einer Karibikinsel landen dort amerikanische Agenten, die den kommunistischen Diktator wieder stürzen sollen.

Die Karibikinsel Sao Madrigal hatte es fast geschafft. Nachdem umfangreiche Erdölvorkommen gefunden worden waren, blühte die Wirtschaft auf, zahlreiche westliche Investoren unterstützten die weitere Entwicklung und der Lebensstandard unterschied sich nun drastisch von dem anderer Karibikstaaten. Doch gleichzeitig wuchs auch die Abhängigkeit von den Industriestaaten, und so hatten es die Putschisten leicht, ausländische Investitionen als Imperialismus zu verurteilen und eine sozialistische Diktatur zu errichten. Natürlich sieht die Regierung der Vereinigten Staaten dem Treiben nicht tatenlos zu und schickt eine kleine Zahl an Agenten auf die Insel.



Mit den einheimischen Rebellen sollte man sich möglichst schnell zusammenschließen.

Personalmangel

Der Spieler übernimmt in dieser Situation die Leitung der in Politik, Propaganda und Militärwesen geschulten Agenten. Am erfolgreichsten wäre es natürlich, diese auf der ganzen Insel zu verteilen, damit sie sich Radiosendungen erkaufen, Industrieanlagen sabotieren, Studenten befragen, die Militärregierung beschatten, die Rebellen kontaktieren, etc. Da aber nur insgesamt 27 Agenten zur Verfügung stehen, muß man genau abwögen, welchem der Agenten man wel-

chen Auftrag gibt - in einigen wenigen Situationen verursacht ein einziger Fehler das Scheitern der gesamten Mission. Die sehr gewöhnungsbedürftige Spieloberfläche macht das Arbeiten für den Geheimdienst aber unnötig schwer. Eine schriftliche Beschreibung der Icons fehlt leider völlig, so daß man oftmals nur durch Ausprobieren feststellen kann, was dahintersteckt. Von einem Programm, das ausschließlich auf CD-ROM erscheinen wird, sollte man einiges erwarten können. In der Tat haben alle Einwohner der Insel eigene Informationen und Verbindungen, auf das Spielgeschehen wirkt sich das aber kaum aus. Auch grafisch enttäuscht das Spiel, da zwar zahlreiche Bilder der Insel gezeigt werden, wegen der kaum vorhandenen Animationen hat Central Intelligence aber den Charme eines Textadventures.

Fazit

Central Intelligence liegt ein interessantes Thema zugrunde. Die technische Umsetzung wird dem leider nicht gerecht, der spielerische Inhalt jedoch stimmt. Strategen, die nicht auf neumodischen Schnickschnack wie Sound, animierte Grafik und ergonomische Oberflächen bestehen, sollten sich das Spiel durchaus einmal ansehen.

Harald Wagner ■



Diese Karte ist das einzige Werkzeug, das den Spieler über den aktuellen Stand der Dinge unterrichtet.



Mit spektakulären Grafiken geizt das Spiel, viel mehr als diese Standbilder gibt es nicht zu sehen.

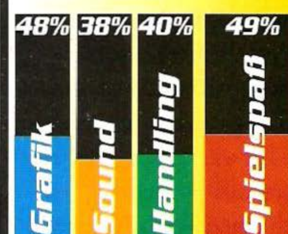
SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 0MB	Roland
CD 113MB	General Midi
MEM 588 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
mangelhaft

RANKING

Strategie



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Ocean

Christoph Kolumbus

Silberzunge

Als junger Bursche träumt man häufig davon, als rauhbeiniger Seefahrer die sieben Weltmeere unsicher zu machen. Mit dem Kauf eines Computers hätte dieser Traum für viele in Erfüllung gehen können... Nach Pirates! Gold war Christoph Kolumbus von Software 2000 aber der einzige Lichtblick in diesem Genre. Jetzt wurde dieser Riesenerfolg auch für CD-ROM umgesetzt und angemessen erweitert. Dabei hat es sich das Eutiner Softwarehaus wirklich nicht einfach gemacht: der bekannte Computermusiker Chris Hülsbeck komponierte ein bombastisches Werk. Schwere Paukenschläge und lebendige Geigenklänge erzeugen eine Atmosphäre, die sonst nur im Kino geboten wird. Der Clou: die Musik kommt direkt von CD, und diese kann auch in einen herkömmlichen CD-Player eingelegt werden. Neu ist aber nicht nur die phantastische Musik, sondern auch die glasklare Sprachausgabe. Ein professioneller Sprecher erklärt nun sehr ausführlich die verschiedenen Schiffstypen und vermittelt dem Spieler einen knappen Einblick in die zugrundeliegende Geschichte der Seefahrt. Aber nicht nur akustische Verbesserungen wurden von Software 2000 vorgenommen, sondern zusätzlich wurde ein komplett neues Intro eingebunden.

Oliver Menne ■



Für die CD-ROM-Version von Christoph Kolumbus komponierte Chris Hülsbeck einen bombastischen Soundtrack!

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 1MB	Roland
CD 400MB	General Midi
MEM 570 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
befriedigend

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
70%	86%	80%	85%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

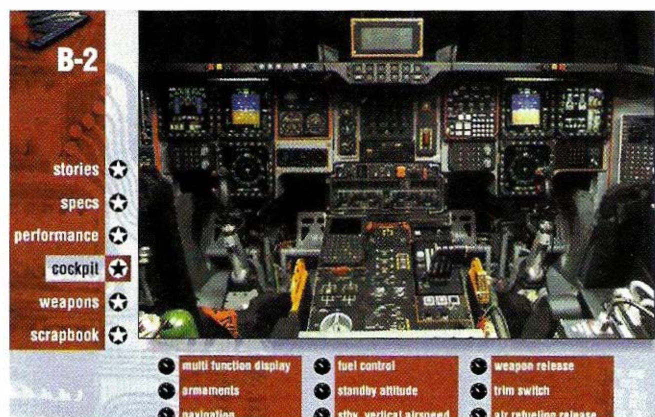
HERSTELLER
Software 2000

Wild Blue Yonder

Geschichtlich

Der englische Simulationsexperte MicroProse untertitelt sein neuestes Produkt mit den bedeutungsvollen Worten: „Eine interaktive Begegnung mit den Kampfjets von 1944 - 1994". Wer sich schon seit längerer Zeit mit dem PC beschäftigt, reagiert bei Stichwörtern wie „Multimedia", „CD-ROM" oder „Interactive" mittlerweile gelassen oder in ganz besonderen Fällen sogar gereizt. Daß der Kunde wieder gesteigerten Wert auf gut recherchierte Fakten legt und nicht mehr mit Hilfe von qualitativ minderwertigen Filmchen zur Kasse gelockt werden kann, haben die meisten Hersteller realisiert. Umso schwieriger wird es natürlich für die Programmierer ernsthafter Multimedia-Anwendungen, dem Publikum begreiflich zu machen, daß sich ihr Produkt vom üblichen Einheitsbrei unterscheidet. Wild Blue Yonder setzt sich auf den ersten Blick nicht besonders von den zahlreich vorhandenen schwarzen Schafen ab, bietet aber beim näheren Hinsehen eine Menge mehr. Neben Daten und Fakten zu den Maschinen der vergangenen 50 Jahre findet man auf dieser CD-ROM auch Interviews und kleine Anekdoten, die von erfahrenen und berühmten Piloten spannend erzählt werden. Historische Nachrichtenausschnitte und Ansprachen politischer Persönlichkeiten runden diese CD-ROM zu einem gelungenen Sammelsurium ab. Aus den verschiedenen Jahren der Jet-Fighter-Entwicklung wurden typische Musikstücke populärer Künstler herausgesucht und in das Programm eingebunden. Zu hören sind: Charlie Parker, The Rolling Stones, Elton John, The Scorpions, Seal und viele andere.

Oliver Menne ■



Hier sehen Sie das Cockpit einer B-2. Außerdem lassen sich noch die Leistungsfähigkeit, die Bewaffnung und einige Geschichten anwählen.

SPECS & TECS

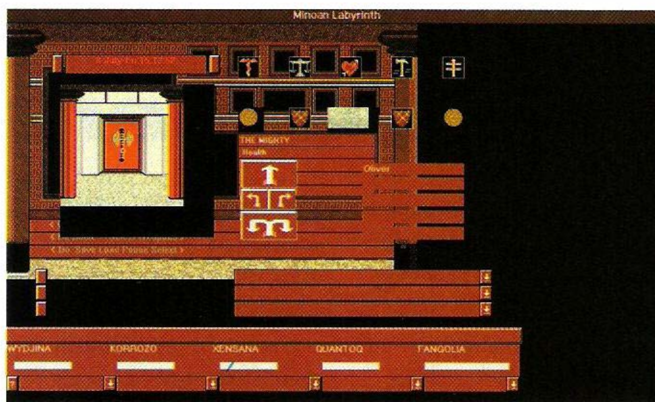
EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 1MB	Roland
CD 420MB	General Midi
MEM 500 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
befriedigend



Daß sich diese Rubrik in letzter Zeit so rar macht, liegt weniger an meinem Arbeitseifer, sondern daran, daß momentan sehr wenige Spiele auftauchen, die würdig sind, hier zu erscheinen. Auch diesmal ist die Ausbeute nicht gerade das, was ich reichlich nennen würde. Aber immerhin liegt wieder einmal ein Spiel (?) vor, das mir so richtig schön den Tag versauen konnte.

von Rainer Rosshirt ■

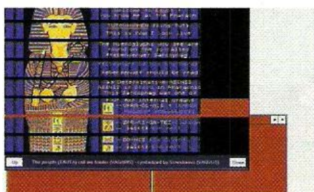


Solche Grafikschmankerl hat man auf dem PC schon seit Jahren nicht mehr zu Gesicht bekommen. Man beachte vor allem die farbenfrohe Darstellung.

INFINITY ONE

Hersteller: Isandis Industries International • Preis: ca. DM 80,-

Es ist doch wirklich toll, was die moderne Software versprechen kann. Infinity One verspricht besonders viel. Ein Spiel aus 50% harten Tatsachen und 50% Fantasy. Alles dreht sich um „das Geheimnis der ersten Scheibe". Ein gewisser Pharao (um genau zu sein, der 29te) namens Andis hinterließ eine geheimnisvolle Scheibe mit Hieroglyphen, die man so ganz nebenbei entziffern soll. Ein Professor Redmoon, der sich im Labyrinth von Antiquity verlaufen hat, soll auch noch gefunden werden. Ein wirklich umfangreiches Handbuch will mich über die Entstehungsgeschichte der Menschheit (von Adam bis zu den Pharaonen) informieren. Da es komplett in Englisch ist, erlahmte mein Interesse daran recht schnell, zumal es sich auch wie eine wissenschaftliche Abhandlung las. Laut vollmundigem Text des Herstellers sollte der Schreiber dafür den Nobelpreis verdienen, was ich für ein übles Gerücht halte, da ich mir beim besten Willen nicht vorstellen kann, daß jemand dieses Machwerk über die fünfte Seite hinaus lesen kann. Zu sagen, was er für diese Zeilen verdient, verbietet mir der Anstand. Immer noch guter Hoffnung startete ich Windows, da dieses Stück Softwaregeschichte nur unter selbigem lauffähig ist. Sehr verblüfft war ich, als schon nach der ersten der sieben Disketten die erfolgreiche Installation gemeldet wurde. Aufklärung brachte eine kurze Einsicht in die anderen Disketten. Offensichtlich mußte jede einzeln installiert werden. Schon 20 Minuten später hatte ich sieben verschiedene Verzeichnisse, die offensichtlich alle irgendetwas mit dem Spiel zu tun hatten. Hier kam mir zum ersten Mal der leise Verdacht, daß ich veräppelt werden sollte. Der Verdacht wurde noch erhärtet, als mir „einige der besten Grafiken der Welt" gnadenlos um die Netzhaut geschleudert wurden. Dieses Spiel ist wirklich wie eine Zeitreise zu den Pharaonen. Leider wurde auch deren Technik der Bildgestaltung übernommen - heutzutage würde sich für diese Pixelhaufen jeder VC20 genieren. Sollte man zu diesem Zeitpunkt noch nicht die Tastatur zerbissen haben, kann man sich an stümperhaften Darstellungen diverser Grabstätten „erfreuen" und versuchen herauszufinden, wofür man die anderen sechs Disketten installiert hat. Infinity One ist ein Spiel, das viele Fragen aufwirft. Ist der Markt reif für ein völlig neues Spielprinzip? Waren die Programmierer blind? Warum mußte gerade mir das passieren?



Na, haben Sie ihn erkannt? Genau, das ist Tut-ench-Amun!

Skunny Kart

Schumachers Kindertage

Super Mario Kart hat auf Nintendos Edelkonsole eindrucksvoll bewiesen, daß Rennspiele nicht immer Simulationen sein müssen. Skunny Kart schickt sich an, das gleiche Spielgefühl auf dem PC zu verbreiten - schnelle Vektorgrafik und ein witzig gemachtes Spielgeschehen zeichnen dieses Shareware-Spiel aus. Aus einer Palette von acht freundlichen Monstern, die alle verschiedene Eigenschaften haben, kann man sich einen Fahrer heraussuchen. Dann geht es auf die Piste. Zunächst muß man sich in einem Vorrennen qualifizieren, um anschließend am Hauptrennen teilnehmen zu dürfen. Zahlreiche Hindernisse machen dabei den Fahrern das Leben schwer - manche Icons erhöhen die Geschwindigkeit des Karts, lassen es abrupt stoppen oder durch die Kurven schlittern. Lustig: ab und zu überquert ein kleiner Teddybär die Rennbahn; erwischt er das Fahrzeug, so beginnt er, mit einem Stock auf den Piloten einzudreschen. Abschütteln kann man diesen unscheinbaren Bösewicht nur durch wildes und unzivilisiertes Kurvenfahren. Den besonderen Kick erhält das Programm allerdings erst durch den Zwei-Spieler-Modus. Hier kann man nach Herzenlust fluchen und den Gegner beiseite schieben. Fazit: ein lustiges Spiel für jeden angehenden Rennfahrer. Früh übt sich, wer in die Formel Eins einsteigen möchte.







Die Verwandschaft zu Mario Kart ist nicht zu verleugnen. Durch die schnelle Vektorgrafik kommt auch ebenso rasantes Spielgefühl auf.



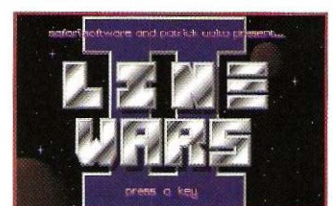
Zahlreiche Boni liegen bei Skunny Kart auf der Straße. Vom Turbo-Lader bis zu Rakete - das Go-Kart läßt sich vielfältig aufrüsten.

Line Wars

High Resolution



Auf den ersten Blick sieht dieses Spiel sicher ein wenig dem Alt-Klassiker Elite ähnlich, jedoch hat LineWars einen ganz anderen Hintergrund. Hier geht es darum, Missionen zu erfüllen: gegnerische Flotten müssen besiegt, Asteroidenringe gesprengt und Mutterschiffe eskortiert werden. Die Story können wir damit getrost hinter uns lassen und sollten uns nun vielmehr dem echten Pluspunkt dieses Spiels widmen. Grafik und Multiplayer-Modus sind hier die Schlagworte. Auf dem Screen tummeln sich allerhand Objekte, die alle aus Polygonen bestehen. Diese können, je nach Systemressourcen, in Auflösungen von 320x200 bis 800x600 Punkten dargestellt werden - eine Option, an deren Realisierung andere Hersteller schon lange knabbern. Dabei verliert LineWars niemals an Spielgeschwindigkeit. Aber was zählt das schönste Programm, wenn man sich nur mit dem Computer Gefechte liefern kann? Ergo: zu zweit spielen! LineWars gibt die Möglichkeit, entweder über Modem oder Netzwerk zu spielen. In der Shareware-Version sind die ersten drei Episoden mit jeweils sieben Levels enthalten.



Die Polygon-Grafik läßt sich - je nach PC - bis zu 800x600 Punkte hochschrauben.

Xatax

Kann denn Ballern Sünde sein?

Die Pixel Painter geben Vollgas. Nicht lange nach ihrer letzten Veröffentlichung erscheint jetzt Xatax. Nach 200 Jahren Frieden kam Xatax. Anfangs als simpler Mineraliensammler konstruiert, mutierte das friedliche Maschinchen zum riesigen Kampfkoloß, der von erbeuteten „Mineralien" lebt und wächst. Xatax vernichtet jede Zivilisation, die seinen Weg kreuzt. Sie wurden nun auserkoren, mit einem uraltem Kampfschiff (das die Forscher aus dem Museum wieder reaktivierten) für Ordnung und Gerechtigkeit zu streiten. Hierzu müssen nun drei Missionen durchlaufen werden (eine davon ist Shareware). Um hier nicht ganz nackt dazustehen, muß man den rostigen Raumgleiter erst einmal aufpeppen. Sammelt man beispielsweise Power-Up-Items, so arbeiten die Waffensysteme effektiver. Außerdem kann neben Schilden und Raketenwerfern auch noch ein kleiner „Helfer" aktiviert werden, der dem eigenen Schiff folgt und ebenfalls mit Extrawaffen bestückt ist. Der große Vorteil dieses emsigen Helferlings? Er ist unzerstörbar. Gamedesign, Aufmachung und Soundeffekte können wirklich begeistern. Nur das wenig neue Spielprinzip kann man Xatax zur Last legen, aber Fans sind sicherlich begeistert.





Die Grafik ist zwar nicht brillant, aber dafür sehr schnell. Fans von horizontal scrollenden Ballerspielen werden begeistert sein!



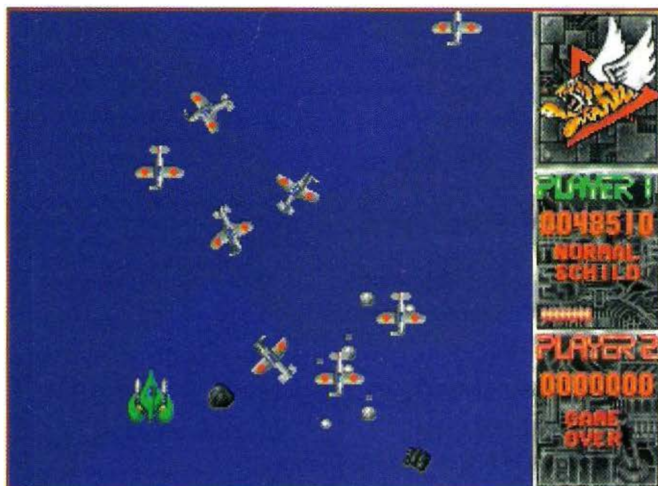
Flying Tigers

Tiger im Tank

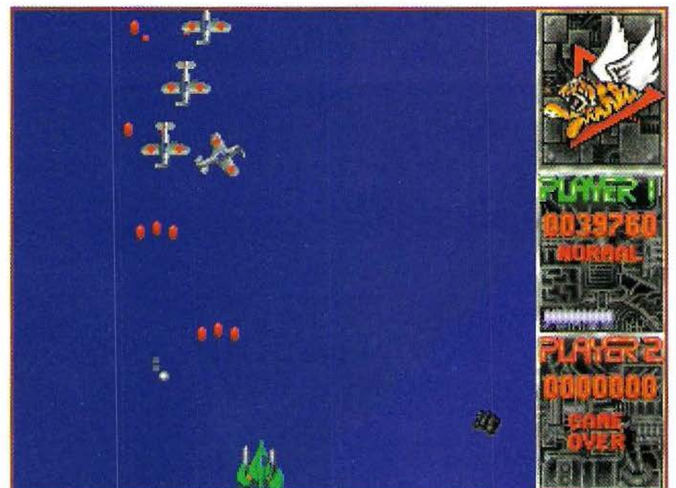
Im Jahre 2047 sieht es schlecht aus für unsere Erde. Eine Gruppe von Terroristen hat gefährliche Waffensysteme und eine eigene Zeitmaschine entwickelt, mit denen sie die Weltherrschaft übernehmen wollen. Ihr Plan sieht vor, in die Vergangenheit zu reisen und die neuentwickelten Waffen dorthin mitzunehmen. Die Terroristen beabsichtigen, die Geschichte ab dem Jahre 1943 neu zu schreiben. Um den Plan zu durchkreuzen, stellen die Regierungen dieser Erde eine Elitetruppe aus kampferprobten Piloten zusammen: die Flying Tigers. Diese werden ebenfalls in der Zeit zurückkatapultiert, und jetzt liegt es an Ihnen, die Welt vor den Terroristen zu bewahren. Flying Tigers ist ein exzellentes Shoot 'em Up, bei dem der Spieler ein Flugzeug wie beim allseits beliebten Automatenklassiker 1942 steuert. Es lauern natürlich Horden von Feinden nur darauf, den tapferen Piloten ins Jenseits zu schicken. Da heißt es, in guter Laune und mit einem Pfeifen auf den Lippen mit Dauerfeuer den Gegnern den Garaus zu machen. Jede Menge Bonusgegenstände helfen beim Überlebenskampf gegen die übermächtigen Widersacher. Wie immer kommt am Ende eines jeden Levels der wahre Schwierigkeitshammer. Das Ziel des Spieles kann auf die Formel reduziert werden: auf alles Ballern, was sich bewegt. Und alles, was sich nicht bewegt, sollte man ebenfalls abschießen. Flying Tigers ist ein tolles Action-Game, das durchaus Chancen hat, eine große Fangemeinde um sich zu scharen. Negativ anzumerken sind allerdings die recht hohen Anforderungen an die Hardware. Das Spiel läuft zwar schon auf 386ern, aber diese Geschwindigkeit kann nur als Qual bezeichnet werden. Ein Rechner der 486er-Klasse sollte es schon sein. Nach altbewährter Sitte ist die Shareware-Version erster Teil einer Trilogie. Für DM 48,- kann der geneigte Spieler in die nächsten Zeitenlevel reisen, und zwar in die Jahre 1972 und 2012. Toll!



Der Automaten-Klassiker 1942 diente als Vorbild für dieses rasante Shoot'em up. Auf schnellen Rechnern läßt sich der Spielspaß von Flying Tigers auch durchaus mit dem des „Vorgängers" vergleichen.



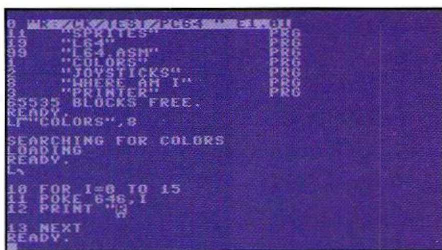
3D-Action bieten zum Weihnachtsgeschäft nicht nur viele Hersteller kommerzieller Software an, auch viele Sharewareschmieden steigen hier ein.



C64 Emulator

Sie leben!

Nachdem aus ehemaligen C 64-Freaks nun professionelle PC-Spieler geworden sind, verfallen einige wieder in die Nostalgie zurück und wollen alte Spiele wie Donkey Kong und ähnliches mit dem alten Feeling spielen. Hierzu haben wir uns aus verschiedenen C 64-Emulatoren den unserer Meinung nach besten herausgesucht und wollen diesen dem Härtetest unterziehen. PC 64 ist ein C 64-Emulator, wie man ihn sich immer erträumt hat. Alle alten Funktionen des Urvaters der Spielcomputer sind nachempfunden. Mit der Möglichkeit, über die parallele Schnittstelle und Spezialkabel sogar das alte Floppy-Laufwerk zu reaktivieren und somit Disketten, die seit Jahren im Keller liegen, auf den PC zu holen, steht der Wiederbelebung nichts mehr im Weg. Das Kabel zur Kommunikation PC mit 1541 kann man kaufen oder nach mitgelieferter Anleitung selbst bauen. Unser Test zeigte dabei auch in schweren Fällen von diversen Copy-Programmen, aber auch Spielen, die im Grenzbereich der Programmierung liegen, tadellose Ergebnisse. Sowohl Betriebssystem als auch Peripheriezugriffe laufen stabil. Hits wie Archon, Zaxxon und Jumpman laufen einwandfrei! Die Bedienung ist durch eine vorgeschaltete deutsche SAA-Oberfläche sehr einfach. Auch Systemabstürze des C 64 fängt dieser Emulator ab. Selbstverständlich soll das nicht heißen, daß man auf die wundersam blaue Commodore-Oberfläche verzichten muß! In der Shareware-Version sind Übertragungen zur und von der Peripherie nicht ermöglicht. Fazit: Für jeden Spieler der alten Generation kommt sofort wieder das alte Flair auf, wenn man auch anfangs wieder über elementare Befehle ins Grübeln kommt. Hand auf's Herz, wissen Sie noch den Befehl für Diskettenformatierung?





Wie lange haben Sie die Anweisung LOAD "$",8,1 schon nicht mehr gelesen? Jetzt haben Sie die Möglichkeit, Ihr C64-Wissen noch einmal am PC anzuwenden. Obwohl man es kaum glauben kann: Ein Großteil der C64-Spiele läuft ohne Probleme. Wann ist wohl der Amiga dran?

Shards

Oxyd-Mania

Oxyd ist mittlerweile zum Klassiker gereift, und so lassen die ersten abgekupferten Spiele nicht lange auf sich warten. Wie bei Oxyd besteht auch in Shards die Aufgabe darin, Steine auf die unterschiedlichsten Arten aufzulösen. Einige zerfallen durch simples Berühren, andere muß man übereinander oder gar über den ganzen Bildschirm schieben. In höheren Levels gibt es



außerdem eine Vielzahl an festen Steinen, die meist so angeordnet sind, daß nur ein möglicher Lösungsweg existiert. Die Shareware-Version



beinhaltet zehn verschiedene Levels und zwei Musikstücke. In der registrierten Vollversion darf man sich hingegen durch 60 Levels kämpfen bzw. denken.



3D Ball Blaster

Cyber-Soccer

Ein 3D-Spiel ohne Blut und Gewalt? Gibt's denn so etwas? Ja! Nach den bislang zahlreich erschienenen Mordorgien kommt nun mit Ball Blaster einmal ein wenig Abwechslung in dieses Genre. Wir schreiben das Jahr 2212. Die Welt hat sich nicht besonders verändert, nur die Einstellung der Menschheit gegenüber Gewalt ist radikaler geworden: egal in welcher Form, Gewalt wird als absolut verabscheuungswürdig und niederträchtig angesehen (erst in 218 Jahren?), und so verwundert es nicht, daß auch im Sport stark auf Fairness geachtet wird. Sportart Nummer Eins ist Ball Blaster, eine Art Fußballspiel Mann gegen Mann. Jeder der beiden Kontrahenten sitzt in einem kleinen Hovercraft, damit es zu keinen Verletzungen kommt. Das Ziel des Spiels besteht nun darin, einen magnetischen Ball in das gegnerische Tor zu dreschen. Wer zuerst fünf Tore geschossen hat, gewinnt den aktuellen Level. Damit das Spiel auch auf Dauer nicht langweilig wird, sieht jede Runde etwas anders aus. Es werden im weiteren Spielverlauf einige Hindernisse auf dem Spielfeld plaziert, die das Geschehen stark verkomplizieren. Besonders gemein sind die sich bewegenden Tore. Aber es gibt auch Erleichterungen beim Kampf um den Sieg. Nach jeder Runde kann der Spieler im Shop einkaufen. Hier stehen so nützliche Utensilien wie Rocket-Booster, Mega-Schubser oder Anti-Gravitations-Schirm zur Auswahl. Jeder Bonusgegenstand hat natürlich seinen Preis, und das bitter nötige Kleingeld kann nur durch gewonnene Spiele verdient werden. 3D Ball Blaster ist ein geniales Actiongame. Allein die Spielidee verdient besonderes Lob. Die technische Umsetzung ist aber fast noch perfekter und sorgt für stundenlangen Spielspaß. Systemvoraussetzungen sind ein 386er mit VGA-Karte und ungefähr 3 MB-Festplattenspeicher. Die Vollversion bietet insgesamt 50 Spielfelder (Shareware: fünf Felder!) und ein großes Spektrum an Zubehör. Die Registrierung kostet DM 48,- und ist diesen Obolus auf jeden Fall wert.



3D-Spiele einmal anders: Bei 3D Ball Blaster geht es gewalltfrei zu...





Im Shop kann der Spieler nützliche Gegenstände wie Mega-Schubser und Anti-Gravitations-Schirme einkaufen. Durch Gewinnen von Turnieren bekommt man das nötige Kleingeld für seine Einkäufe.

KOLONIALES ABO

COLONIZATION
plus 12 x PC GAMES

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC GAMES oder PC ACTION/ PC GAMES - Kombi gewinnt, bekommt COLONIZATION (mit Zuzahlung von nur DM 49,-) als Prämie. Nur den Coupon ausfüllen, ausschneiden und ab geht die Post!!

Einfach Abokarte im Heft nutzen!

❒ **Ja, ich will das PC GAMES-Abo**
(DM 79,-/Jahr) für mindestens 1 Jahr *PG 1194*

❒ **Ja, ich will das PC ACTION/ PC GAMES Kombi-Abo** (DM 17,-/ Monat; Halbjährliche o. jährliche Berechnung) *PA 1194*

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum *1. Unterschrift des neuen Abonnenten*

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: ***COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.***

Datum *2. Unterschrift des neuen Abonnenten*

Bitte beachten: Aus rechtlichen Gründen dürfen neuer Abonnent und Prämienempfänger nicht ein und dieselbe Person sein!

Dieses Aboangebot gilt nur im Inland!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
(bitte ankreuzen)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

❒ Gegen Rechnung

Neuer Abonnent war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent von PC GAMES. Bitte schicken Sie **COLONIZATION (Art.-Nr.: 1037)** so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements) an:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise der Zuzahlung von DM 49,-:
(bitte ankreuzen)

❒ Bequem per Bankeinzug

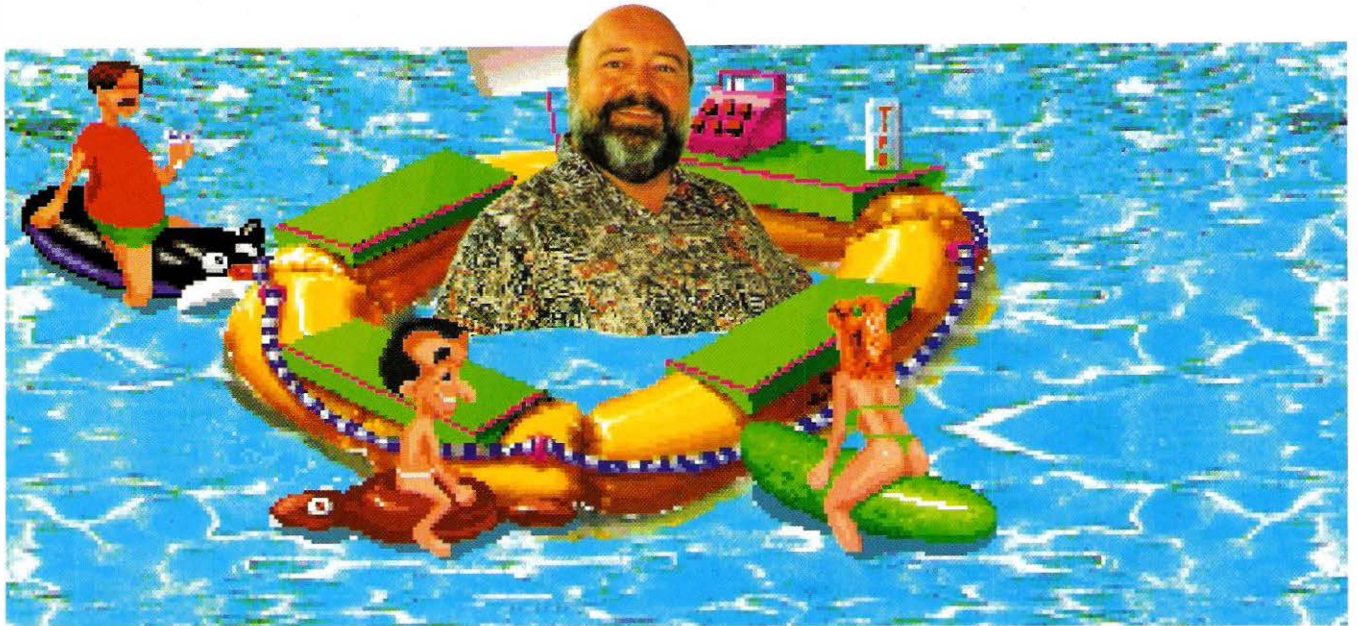
Konto.-Nr.

BLZ

❒ Gegen Nachnahme

COMPUTEC VERLAG

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:
COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.



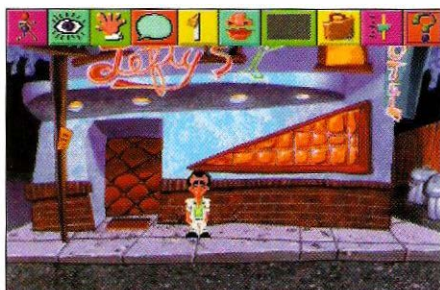
Ein Interview mit Al Lowe

Legende

Al Lowe gehört zu den populärsten Designern der Welt. Seine Leisure Suit Larry-Spiele haben sich rund um den Erdball millionenfach verkauft. Wer Al Lowe nicht kennt und erwartet, ein lebendes Ebenbild des Möchtegerns im weißen Polyesteranzug zu sehen, wird enttäuscht sein. Unser US-Korrespondent Markus Krichel flog nach Seattle, um Al einige Geheimnisse zu entlocken.

PC Games: *Stimmt es eigentlich, daß Du der älteste lebende Designer der Welt bist?*

Al Lowe: Natürlich stimmt das! Ich behaupte das bereits seit Jahren, und bisher hat mir noch keiner diesen Rang streitig gemacht. Ich habe schon programmiert, als es noch keine Computer gab. Ich mußte den Code mit einem Meißel in Steinplatten schlagen. Ich ging barfuß zur Schule. Bergauf - und zwar hin und zurück!



Das hätte wohl niemand vermutet: Hinter Larry, dem bekanntesten Softwareplayboy, steckt in der Realität ein Ex-Kollege Al Lowes.

PC Games: *Du sollst angeblich eine dunkle Vergangenheit haben. Die Begriffe Lernsoftware und Musiklehrer tauchen immer wieder auf.*

Al Lowe: Ich habe unter anderem das Lernspiel Winnie Poo und Donald Duck´s Playground für Walt Disney programmiert. Meine Vergangenheit ist in der Tat tief mit dem amerikanischen Schulsystem verwurzelt. Mein Universitätsabschluß ist Musik für das Lehramt. Ich habe über zehn Jahre als Musiklehrer gearbeitet. Außerdem habe ich noch einen zweiten Job. Ich bin - und das ist kein Witz - außerdem ein professioneller Jazzmusiker.

PC Games: *Und dann kam Dein erstes Spiel für Sierra?*

Al Lowe: Richtig. Ebenfalls eine Disney-Lizenz mit dem Titel The Black Cauldron. Mit Parser-Interface und überhaupt King´s Quest sehr ähnlich. Diese Erfahrungen kamen mir auch bei der Programmierung von King´s Quest 3 und 4 zugute.

PC Games: *Programmierst Du eigentlich noch selbst?*

Al Lowe: Bis Leisure Suit Larry 5 habe ich noch selbst programmiert. In meinen frühen Werken habe ich alles selbst gemacht. Code, Sound, Music, einfach alles. Und natürlich Grafiken. Dementsprechend haben die Dinger dann auch ausgesehen.

PC Games: *Ist Larry in Wirklichkeit Al Lowe? Ist Al Lowe in Wirklichkeit Larry?*

Al Lowe: Nach so vielen Jahren fängt der Bursche an, mir immer ähnlicher zu werden. Da er mein Geisteskind ist, steckt natürlich viel von mir in Larry. Er ist der Playboy in mir, den ich während meiner Jahre als glücklich verheirateter Monogamist unterdrückt habe. Seit meiner Heirat habe ich kaum in Kneipen rumgelungert und nie versucht, Frauen abzuschleppen. Ehrlich!

PC Games: *Nun erzähl´ uns mal die ganze Wahrheit über die Herkunft von Leisure Suit Larry.*

Al Lowe: Larry basiert eigentlich auf einem früheren Spiel mit dem Titel Softporn. Das Ding hatte keine Grafik, nur Text. Auf dem Cover war Roberta Williams nackt in einer Badewanne zu sehen, wobei die wesentlichen Körperteile strategisch vom



Schon bei Larry 3 hat Al Lowe besonderen Wert auf detaillierte Grafiken gelegt.

Badeschaum verdeckt wurden. Ein paar Jahre später schlug mir Ken Williams vor, ein Grafikabenteuer daraus zu machen. Meine Antwort war: Das Spiel ist ungefähr so zeitgemäß wie ein Polyesteranzug (Leisure Suit!). Warum machen wir nicht einfach eine Parodie? Und der Rest ist Geschichte.

PC Games: *Und wer gab Dir die Inspiration zu der Figur Larry?*

Al Lowe: Die Figur Larry basiert auf einem ehemaligen Sierra-Mitarbeiter namens Garry, dessen Nachnamen ich aus Sicherheitsgründen verschweige. Dieser Garry war ein typischer Möchtegern-Playboy, der sich unwiderstehlich fand. Die weiblichen Mitarbeiter waren natürlich anderer Meinung, aber der Bursche hörte einfach nicht auf zu baggern. Zuerst hieß Larry tatsächlich Leisure Suit Garry, aber aus Stabreimgründen haben wir den Namen auf Larry umgeändert.

PC Games: *Auf CD-ROM hat Larry endlich eine Stimme. Warum hast Du ihn nicht von einer Hollywoodgröße synchronisieren zu lassen?*

Al Lowe: Ich wollte nicht, daß Larry mit irgendeinem Schauspieler assoziiert wird. Larry ist ein liebenswerter Nobody, also ist es nur recht, daß seine Synchronstimme von einem Unbekannten kommt. Außerdem paßt die Stimme, die wir benutzten, wie die Faust auf's Auge.

PC Games: *Wann werden wir Leisure Suit Larry - Der interaktive Film zu sehen bekommen?*

Al Lowe: Larry wird immer ein animierter Charakter bleiben. In einem richtigen interaktiven Film mit Schauspielern würde er zu hölzern und realistisch wirken, und das Ganze würde wohl auch zu pornographisch. Als interaktiver Zeichentrickfilm bleibt die Phantasiewelt erhalten und wir müssen uns nicht mit den Limitierungen der realen Welt auseinandersetzen. Für andere Produkte eignet sich interaktiver Film natürlich hervorragend.

PC Games: *Die Serie wird also fortgesetzt werden?*

Al Lowe: Solange die Fans nach mehr verlangen, werden sie mit Sicherheit auch mehr bekommen. Allerdings habe ich noch nicht mit dem nächsten Teil begonnen. Ich konzentriere mich im Moment auf ein ganz anderes Produkt.

PC Games: *Und das wäre?*

Al Lowe: Ein familienorientiertes Abenteuerspiel. Absolut harmlos, fettarm und ohne schädliche Ballaststoffe. Es wird ein interaktiver Trickfilm werden, eine Mischung aus King's Quest und Aladdin. Einen Titel haben wir noch nicht. Leider kann ich nicht mehr dazu sagen. Da Sierra eine Aktiengesellschaft ist, dürfen solche Informationen nicht ausgegeben werden. Sorry!

PC Games: *Dein nächstes Spiel sollte eigentlich eine politische Parodie mit dem Namen Capitol Punishment werden.*

Al Lowe: Das ist im Moment mehr als zweifelhaft. Bei der Programmierung von Capitol Punishment gab es ungeheure Probleme. Das Spiel ist fertig, aber es läuft viel zu langsam und eine Umprogrammierung wäre zu kostspielig. Daher glaube ich nicht, daß wir es veröffentlichen werden.

PC Games: *Letzte Frage. Wie siehst Du die Zukunft des Computerspiels?*

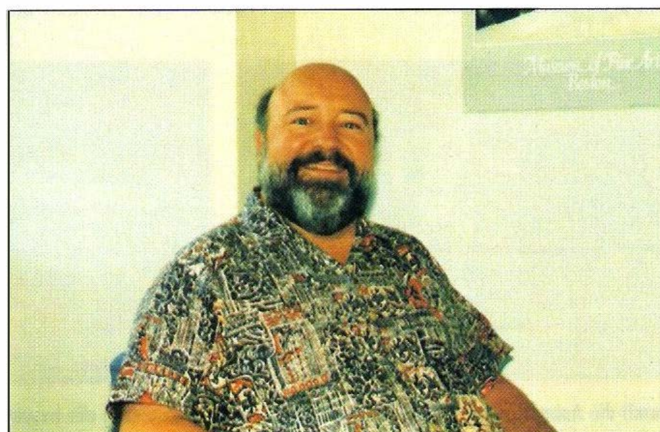
Al Lowe: Ich sehe große Dinge auf uns zukommen. Konsolen-Spielsysteme werden wahrscheinlich in der Zukunft der elektronischen Unterhaltung eine große Rolle spielen. Die Systeme werden preiswerter, und manche haben bereits jetzt die Grafikpower eines Computers. Unsere potentielle Kundenzahl liegt bereits heute in den Millionen, d. h. wir können mehr Geld ausgeben und größere, bessere Spiele für ein breiteres Publikum entwerfen. Spiele müssen allerdings noch viel interaktiver werden. Mein Ziel besteht darin, einen echten interaktiven Film zu produzieren, mit verschiedenen Abzweigungen in der Story, ultrarealistischen Grafiken, intelligentem Dialog und Hintergrundmusik, die immer zur jeweiligen Situation paßt.

PC Games: *Das sind sicherlich große Pläne, die Du hoffentlich realisieren kannst. Viel Glück und vielen Dank für dieses Interview.*

Al Lowe: Danke. Hey, Leser! Probiert Leisure Suit Larry für CD-ROM aus. Es lohnt sich wirklich!

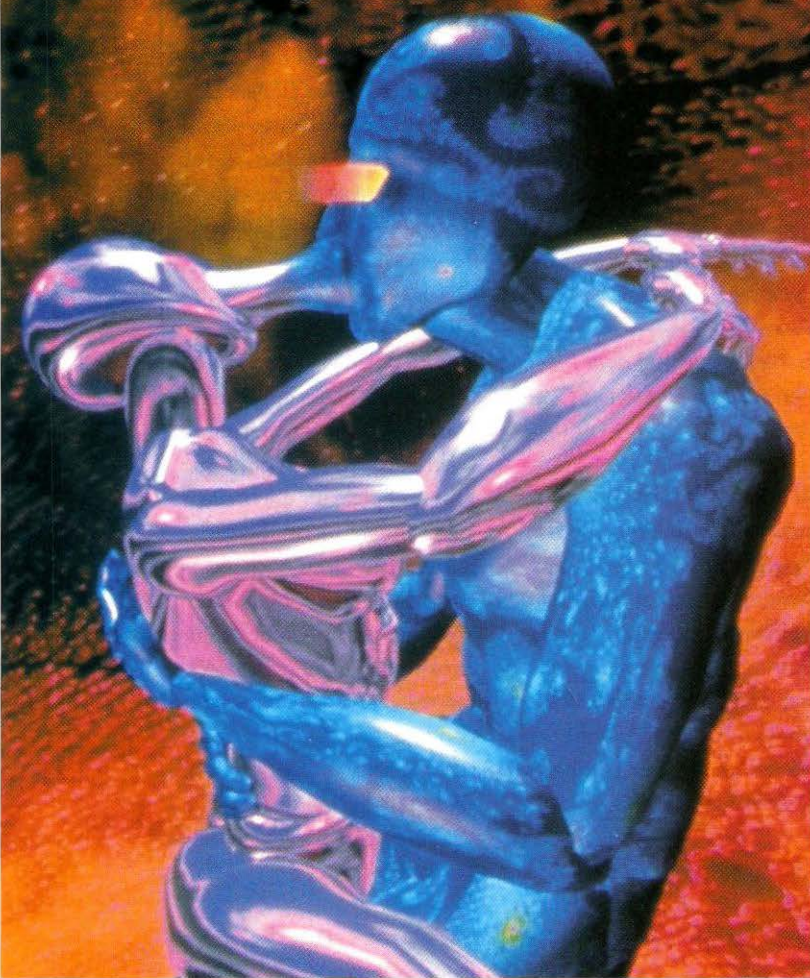
Al Lowe

Al Lowe hat mit seiner Figur Leisure Suit Larry schon vom Äußeren her nichts gemeinsam. Al ist ein gemütlicher, etwas übergewichtiger Gentleman mit einer tiefen sonoren Stimme, der seine Worte überlegt wählt. Außerdem ist er jedem auf den ersten Blick sympathisch. Seit 25 Jahren ist er mit Margaret Lowe verheiratet. Das Paar hat zwei Kinder, Brian (18) und Megan (10). Trotz seines großen Erfolges als Designer hat Al noch einen zweiten Beruf. Als Profimusiker spielt er Saxophon in einer Jazzband und einer Big Band. Seine Hobbies sind Lesen, Filme und natürlich Musik. Al Lowe hat freundlicherweise für unsere Leser drei Kopien der CD-ROM-Version von Leisure Suit Larry 6 handsigniert. Wenn Sie eine davon gewinnen möchten, lesen Sie bitte den Checkpoint USA für weitere Einzelheiten.


Al Lowe gehört zu den echten Veteranen unter den Programmierern.

Cyberwar

Im Netzwerk



The Lawnmower Man konnte, trotz mittelmäßiger Bewertungen in der Fachpresse, einen beachtlichen Erfolg verbuchen. Mit einem riesigen Satz stieg diese Filmkonvertierung gleich auf Platz 8 der Media Control-Charts ein und konnte sich dort auch einige Wochen behaupten.

von Paul Rigby

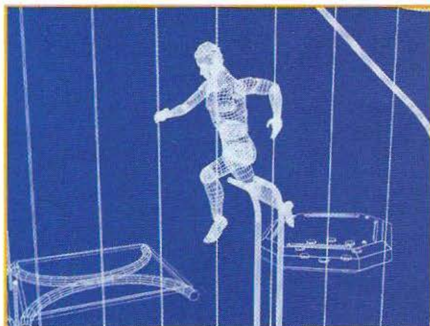
Das komplette Team von Sales Curve Interactive - natürlich mit Jobe, der alle Beteiligten schon seit Jahren in Atem hält.

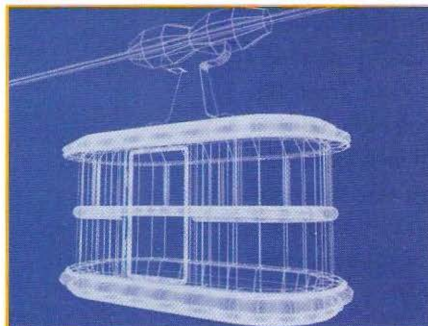


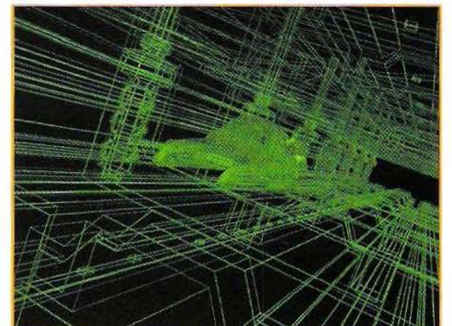
Oberflächlich betrachtet, unterscheidet sich Cyberwar kaum von seinem Vorgänger. Weder bei Grafik und Sound noch beim Gameplay zeigen sich auf den ersten Blick wesentliche Verbesserungen. Erst beim genaueren Hinsehen bemerkt man, daß Sales Curve Interactive alles andere als ein simples Plagiat geschaffen hat.

PC Games: In der Vergangenheit wurden immer wieder Stimmen laut, die behaupteten, Lawnmower Man sei ein tolles Produkt, aber einfach zu unausgereift. Seht Ihr das genauso?

Chris Lipscombe: Wir wissen, daß wir uns noch auf vielen Gebieten verbessern können, und zahlreiche Vorschläge haben auch schon in Cyberwar Beachtung gefunden. Wir hoben in unserem ersten Spiel einige Dinge verwirklicht, mit denen viele Computerspieler einfach nichts anfangen konnten. Kein Programm sieht am Ende so aus, wie es am Anfang geplant war. Selbst wenn man ein Spiel über mehrere Jahre hinweg entwickelt, wird







Damit die Animationen im Spiel absolut fließend ablaufen, müssen alle bewegten Objekte erst vektoral geplottet werden, um sie anschließend im Hue Backgrounding-Verfahren ausfüllen zu können. Nur auf diese Weise kann man Jobe realistisch animieren.

der Spiele

man es immer noch verbessern können.

PCG: Der Vergleich zu Lawnmower Man liegt jedem buchstäblich auf der Zunge. Wird sich Cyberwar sowohl in puncto Story als auch beim Gameplay von Lawnmower Man unterscheiden?

Chris: Wir können aus diesem Spiel machen, was wir wollen. Schließlich lehnen wir uns bei der Story nur an den Film an und produzieren keine alltägliche Film-Spiel-Konvertierung. Auf der technischen Seite haben wir uns im letzten Jahr stark verbessert. Wir verfügen jetzt über eine ausgezeichnete Kompressions-Technik, mit der wir fast alle unsere Vorstellungen realisieren können.

PCG: Könnt Ihr das auch bei der Spielbarkeit?

Chris: Wir haben versucht, mehr Wert auf die Spielbarkeit zu legen und den Spieler mehr einzubinden. Jetzt muß man sich durch ein riesiges Netzwerk an Spielen kämpfen, und man kann entscheiden, welchen Teil man zuerst erforschen möchte.

PCG: Das sagt aber noch nichts über den Spielablauf aus...

Chris: ...den wir natürlich flüssiger gestaltet haben. Alle Bemerkungen, die Lawnmower Man-Spieler gegenüber uns fallengelassen haben, sind aufgegriffen und im Spiel realisiert worden. Jetzt ist es beispielsweise möglich, ein Sub-Game mit geringeren Erfolgsraten abzuschließen. Du wirst in diesem Spiel nicht mehr an einem einzelnen Fehler draufgehen!

PCG: Was können wir in der Zukunft von Euch erwarten?

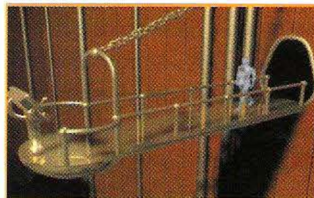
Chris: Mehr Grafik! Das soll heißen, daß wir immer noch nicht mit den Animationen und dem Detailreichtum zufrieden sind. Die Schwierigkeit besteht darin, daß alle technischen Verbesserungen nicht zu Lasten des Gameplays gehen sollen. Aber momentan muß man eine Menge Arbeit in das äußere Erscheinungsbild, also die Grafik, stecken, um im Geschäft zu bleiben. Hier sind wir vielen einen Schritt voraus, und wir möchten diesen Vorsprung nicht aufgeben. Die saubere, lineare Umgebung des ersten Teils haben wir im übertragenen Sinn vollständig gegen einen dunklen, modrigen Ort ausgetauscht, an dem alles passieren kann und der Spieler sich vor dem Ungewissen, das vor im liegt, fürchtet. Der cineastische Stil in Verbindung mit herausstechender Interaktivität bringt Cyberwar auf satte drei CDs.

PCG: Ihr entwickelt Cyberwar für den PC und das Amiga CD 32. Wo liegen die Vor- und Nachteile beider Systeme?

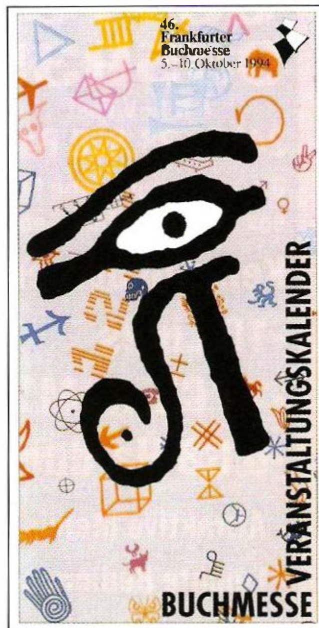
Chris: Der Amiga-Code wird vollkommen unabhängig vom PC-Code entwickelt, aber dennoch benutzen beide die gleichen Grafiken. Die CD 32-Version ist sehr viel einfacher zu realisieren, aber wir sind auch alte Amiga-Füchse. Wir glauben aber, daß das Amiga-DOS dem PC DOS weit überlegen ist. Man kann auf viel mehr Grafikchips zurückgreifen und die Geschwindigkeit ist höher. Beispiel: Wenn man Daten vom Amiga-CD liest, wird der Prozessor nur zu 8% ausgelastet, beim PC sind es über 40%. Trotzdem werden aber die Unterschiede zwischen beiden Versionen äußerst gering ausfallen.

PCG Vielen Dank!









Auf der 46. Frankfurter Buchmesse war ein Umschwung zur CD-ROM zu verzeichnen.

Neues von der Buchmesse

Die diesjährige Frankfurter Buchmesse stand ganz im Zeichen des Electronic Publishing, dem gleich eine ganze Halle gewidmet wurde. In Kooperation mit Sybex gibt der Ullstein-Verlag gleich mit vier CD-ROMs sein elektronisches Debut. Besonders vielversprechend: Die SAT.1 ran CD-ROM mit aktuellen Infos, Bildern und Videos zum Thema Fußball-Bundesliga. Massiv ins elektronische Publizieren steigt auch Rossipaul ein: Zu den neuen Titeln zählen die CD-ROM-Fassung von Brehms Tierleben und „Die Welt im Spiegel der Briefmarke", die erste deutsche CD-ROM für Philatelisten.

Ein echter Hit verspricht „The Way Things Work" von Darling Kindersley zu werden, die bereits für Microsoft eine Reihe erfolgreicher Multimedia-Produkte realisiert haben. Die englischsprachige CD erklärt in kindgerechter Form, wie technische Dinge, wie zum Beispiel das Telefon, funktionieren. Microsoft kündigte ebenfalls eine Reihe neuer Titel an, darunter Ancient Lands und Dangerous Creatures in deutscher Fassung. Die CD als Medium für interaktive Kurse zu Standard-Software hat Sybex entdeckt. Zum Preis von jeweils DM 49,- gibt es bereits Scheiben zu Windows, Excel und WinWord. Neu bei Boeder ist unter anderem eine mit 27 Videos und 1.000 Fotos gespickte CD-ROM zum Thema Mountain-Biking, die neben technischen Infos auch ein spezielles Training und eine Marktübersicht bietet. Im neuen Look präsentiert Bertelsmann die Ausgabe 1995 des Universallexikons sowie das neue Lexikon Tiere. Eine deutlich verbesserte Oberfläche und mehr Multimedia-Elemente zählen zu den Highlights der neuen Produkte. Unabhängig davon präsentierte eine andere Bertelsmann-Tochter, die Firma Telemedia, ihre ersten CD-ROM-Titel auf der Buchmesse, darunter die Red-Balloon-Serie mit Titeln für Kids.

SoundDrive mit WaveBooster

Hörenswertes von Orchid

Neue Soundkarten für den kleinen Geldbeutel bietet Orchid mit der SoundDrive 16 EZ (sprich: Easy) für DM 199,- und in einer SCSI-Version für DM 249,- an. Im Gegensatz zur SoundWave, die mit ihrem DSP Wavetable-Sound erzeugt, tut hier allerdings nur ein OPL-3 Dienst. Das Interessante an den neuen Karten ist die Möglichkeit zur Aufrüstung mit den ebenfalls neuen Wave-Booster-Modulen von Orchid. Diese bieten einen Wavetable-Synthesizer mit General-MIDI-Instrumenten und sind in drei Varianten zu Preisen zwischen DM 199,- und DM 399,- erhältlich.



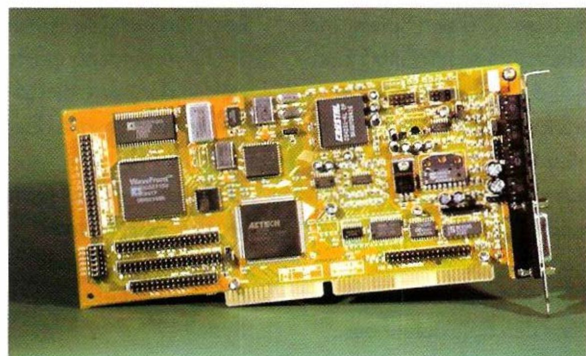
Vom FM-Zwerg zum General Midi-Giganten aufrüstbar: Die SoundDrive 16 EZ von Orchid.

Das Spitzenmodell WaveBooster 4X bietet gleich 4 MB ROM-Samples sowie Effekte für Hall, Echo oder Chorus und ist weitgehend klangkompatibel zur Roland Sound Canvas SC55 MK II.

Info: Orchid Technology GmbH, Niederlöricker Straße 36, 40667 Meerbusch, Telefon (02132) 80071

Sound Galaxy Wave Rider 32+

Neue Allround-Karte von Aztech



Das „Swiss Army Knife" von Aztech. Wenn diese Karte von einem erfahrenen User eingesetzt wird, kann man damit sogar Brot schneiden...

Mit der neuen Soundkarte Wave Rider 32+ will Ihnen Aztech dabei helfen, Ihren PC von überflüssigen Erweiterungskarten zu entrümpeln. Dazu bietet die SoundBlaster-kompatible 16Bit-Karte mit OPL-3-FM-Synthesizer den 32-stimmigen Wavetable-Synthesizer WaveFront von ICS mit 2 MB ROM-Samples an. Neben einer Multi-CD-Schnittstelle für die drei bekannten Interface-Typen ist eine IDE-Schnittstelle vorhanden, an der sich die neuen ATAPI-Laufwerke wie das Mitsumi FX-300 betreiben lassen. Zum guten Schluß verfügt die Karte über ein MPU-401 - und ein Waveblaster-Interface. Im Preis von DM 349,- sind ein Kopfhörer, ein Mikrofon sowie umfangreiche Software für Windows enthalten.

Info: Aztech Systems GmbH, Birkenstr. 15, 28195 Bremen, Telefon (0421) 1690843

Jetzt wird´s bunt

Poppige Mäuse von Logitech

Ein ganz neues Maus-Feeling bietet Logitech für rund DM 150,- mit dem MouseMan Sensa: Wahlweise mit glatter und glänzender oder mit einer samtweichen Oberfläche versehen, sollen die Mäuse mit den Bezeichnungen Blue Leopard, Black Chess oder Silver Pearl neue Akzente auf dem Schreibtisch setzen. Einen Frontal-Angriff auf die Geschmacksnerven startet Logitech darüber hinaus mit der in vier Varianten erhältlichen Chroma Mouse: Strahlende und extrem poppige Farben mit einem farblich garantiert nicht passenden Mauspad erscheinen uns als eine eher fragwürdige Innovation. Während man über Geschmack ja streiten mag, liefern die neuen Nager immerhin unbestreitbare funktionale Verbesserungen: Die neue Treibersoftware erlaubt unter anderem die Definition zeitsparender Kurzbefehle und eine Simulation des Doppelklicks über die mittlere Maustaste.



Die neue Generation von PC-Mäusen soll sich nach den Vorstellungen der Logitech-Designer durch ein neues Outfit von ihren Vorgängern abheben.

Mit dem WingMan für DM 69,- und WingMan Extreme für DM 99,- bringt Logitech außerdem zwei heiße Analog-Joysticks auf den Markt, die speziell bei Flugsimulationen für mehr Realitätsnähe und eine präzisere Steuerung sorgen sollen. Durch die Kompatibilität zu den Produkten von Thrustmaster können bereits jetzt zahlreiche Spiele die besonderen Features des WingMan nutzen.

Info: Logi GmbH, Gabriele-Münter-Straße 3, 82110 Germering, Telefon (089) 894670

Bequemer einkaufen bei Vobis

Vobis' Antwort auf die Megastores

Escom setzt auf die Megastores, Konkurrent Vobis kontert jetzt mit Maxi-Shops: 54 der bestehenden Vobis-Filialen sollen mit größerer Verkaufsfläche und besserem Service aufgewertet werden. Dazu zählt die Einführung getrennter Kassen für kleine Einkäufe und große Anschaffungen. Auf diese Weise will man einerseits den Käufer einer Packung Disketten schneller bedienen und andererseits den Interessenten für ein Komplettsystem besser beraten können. Vielleicht können die beiden Branchenriesen, so bessere Noten für ihren Service bekommen.

Info: Vobis Microcomputer AG, Carl-Schmid-Straße 34, 52146 Würselen, Telefon (02405) 444-0

Kurz-Interview

Media Vision ist zurück

Während der letzten Monate gab es wiederholt negative Schlagzeilen über den Soundkarten-Produzenten Media Vision. Durch Managementfehler und finanzielle Probleme drohte der amerikanischen Muttergesellschaft das Aus. Mit der neuen Soundkarte Premium 3D, die wir Ihnen in dieser Ausgabe vorstellen, macht Media Vision jetzt eine Art Neuanfang. Über die weiteren Pläne sprachen wir mit Norbert Kuperjans, Produktmanager bei Media Vision Deutschland.

PCG: Finanzielle Unregelmäßigkeiten führten zur Absage von Krediten einiger Banken, ein Konkurs schien kaum abwendbar. Geht es mit der Vorstellung der neuen Soundkarten mit Media Vision jetzt wieder aufwärts?

Norbert Kuperjans: Nach einer Reihe von Umstrukturierungen in der gesamten Organisation von Media Vision können wir uns jetzt wieder in einer sehr guten Verfassung präsentieren. Wir haben unsere gesamte Produktpalette bereinigt und konzentrieren uns auf unsere erfolgreichsten Produkte: Soundkarten und Multimedia-Upgrade-Kits. Noch in diesem Jahr werden wir wieder in einer stabilen wirtschaftlichen Lage sein, und wir hoffen, mit der neuen Premium 3D auch für den anspruchsvollen Anwender eine passende Lösung anbieten zu können.

PCG: Was ist aus dem Projekt der Waveguide-Synthese geworden?

Norbert Kuperjans: Die Entwicklung der Waveguide-Synthese hat sich durch die Unternehmenssituation in diesem Sommer weiter verzögert. Die ersten Umsetzungen dieser neuen Technologie werden wir auf der CeBIT 95 präsentieren, ein serienreifes Produkt wird für Sommer `95 erwartet. Die Waveguide-Synthese wird wahrscheinlich die gesamte Synthesizer-Technologie beeinflussen, denn die synthetische Nachbildung natürlicher Instrumente und Klänge dient nicht nur der Simulation existierender Instrumente, sondern bietet auch die Möglichkeit, vollkommen neue Klänge zu generieren.

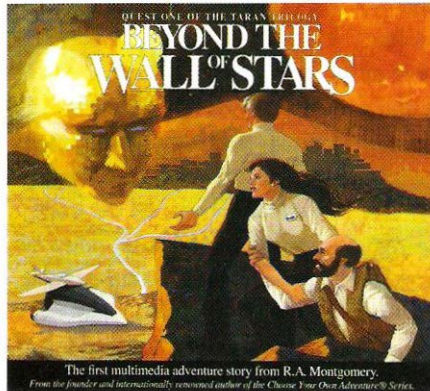


PCG: Geben Sie doch bitte noch einen kurzen Ausblick auf weitere Projekte von Media Vision.

Norbert Kuperjans: Wir führen bereits jetzt eine ganz neue Serie von Multimedia-Upgrade-Kits ein, die nicht nur die einzelnen Komponenten eines Multimedia-Systems zur Verfügung stellen, sondern einen Schwerpunkt auf eine einfache und schnelle Installation legen. Software-Installation in einem Schritt, keine Jumper oder Schalter mehr auf den Karten, farbig codierte Kabel, Beschriftungsetiketten auch für die bereits vorhandenen Kabel im PC sowie beigelegtes Werkzeug und demnächst auch eine Videocassette, die anschaulich den Einbau beschreibt, sind hierbei die wesentlichen Punkte.

Jenseits der Sternenmauer

Sehen so die Bücher von morgen aus?

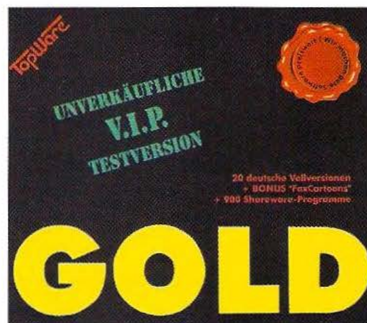


Gedrucktes ist tot, die Zukunft ist digital: Erzählt wird auf dieser CD eine Science-Fiction-Story über ein Volk, das seinen Heimatplaneten verlassen muß, weil dort kein Leben mehr möglich ist. Dazu werden Raumschiffe in das All geschickt, die nach neuem Lebensraum suchen. Bei Jenseits der Sternenmauer, das auch in deutscher Fassung häufig noch als Beyond the Wall of Stars angeboten wird, ist der „Leser" mitten im Geschehen und steuert in gewissen Grenzen die Handlung der Besatzung eines dieser Forschungsschiffe. Dennoch ist die CD einem Buch ähnlicher als einem interaktiven Spielfilm, denn es wird ein Schwerpunkt auf die Textausgabe gelegt, die mit zahlreichen digitalisierten Aufnahmen der Charaktere sowie einfachen Animationen und einem ständig wechselnden Soundtrack hinterlegt wird. Trotz der recht einfachen Aufmachung macht es wirklich Spaß, sich durch diese Geschichte zu klicken. Die DM 69,- für diese professionell ins Deutsche übersetzte Story sind dann auch gut angelegt.

Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 72 39 31-0

Gold

Nomen est omen



Manchmal ist eben doch alles Gold, was glänzt. Zumindest trifft dies auf die CD Gold zu: Für nur DM 49,95 werden neben 900 aktuellen Shareware-Titeln zwanzig lizenzierte Vollversionen von wirklich nützlichen Programmen geboten. Unter anderem sind enthalten: Norton Anti-Virus 3.03, Opalis BTX-Decoder, WinMap Autoatlas, Label Expert, MemInfo, Liman, ein Verzeichnis der Post- und Bankleitzahlen und Bier 6.0, eine Anleitung zum Brauen von Bier.

Info: TopWare PD-Service GmbH, Quadrat O 3,2, 68161 Mannheim, Tel. (0621) 12673-30

Deutsche Gesetze

Recht so!



Gesetzestexte sind höchstens dann eine geeignete Bettlektüre, wenn man unter extremen Schlafstörungen leidet. Doch wer sich ab und an mit den Buchstaben des Gesetzes herumschlagen muß, bekommt jetzt auf vier CDs für jeweils DM 14,95 alle wichtigen deutschen Gesetze. Neben den gängigen Gesetzen wie dem Strafgesetzbuch finden sich auf den Scheiben auch so exotische Dinge wie das Haustürwiderrufsgesetz. Einige Gesetzestexte sind so unglaublich witzig formuliert oder haben so einen abgedrehten Inhalt, daß man sich wirklich die Freudentränen aus den Augen reiben muß. Wer den totalen Kick sucht, kauft am besten gleich die komplette Sammlung auf einer CD für nur DM 49,95 und hat DM 9,85 gespart. Das reicht wieder für anderthalb Ausgaben PC Games!

Info: TopWare PD-Service GmbH, Quadrat O 3,2, 68161 Mannheim, Tel. (0621) 12673-30

Ancient Lands

Nachsitzen mit Microsoft



Der Geschichtsunterricht war immer die beste Zeit, sich auf der Schulbank mal so richtig auszuschlafen. Erzählungen über längst gestorbene Personen oder vergangene Kulturen geben selten spannende Stories her - darunter leidet dann auch Ancient Lands von Microsoft. Die derzeit nur in englischer Version lieferbare CD beschreibt mit dem üblichen Multimedia-Getöse die Kultur der alten Römer, Griechen und Ägypter und gibt einen netten Einblick in die Lebensweise dieser Völker. Dazu werden die wichtigsten Köpfe der Antike vorgestellt, einige Ausgrabungsstätten sowie Mumien gezeigt - und fertig ist die multimediale Reise durch die Vergangenheit. Insgesamt nicht so aufregend wie beispielsweise Dangeraus Creatures oder Dinosaurs, ist Ancient Lands wirklich nur dem geschichtlich Interessierten zu empfehlen, der dann für rund DM 150,- eine wie gewohnt informative CD erhält.

Info: Microsoft, Edisonstraße 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. (089) 3176-0

Windows Fax Cartoons

Ich fax Dir was



Die Pressemeldung beschreibt die Windows Fax Cartoons CD-ROM wie folgt: „Zu allen gängigen Standardsituationen des Privat- und Berufslebens findet jeder hier Formblätter, die ausdrücken, was ihm selbst nur schwer über die Lippen käme". Zu diesem Zweck haben wir dann aber doch nichts gefunden. Schade, denn für stolze DM 39,95 bietet die CD-ROM nur die üblichen Kalauer, über die heute ohnehin keiner mehr lachen kann.

Info: TopWare PD-Service, Quadrat O 3,2, 68161 Mannheim, Tel. (0621) 12673-30

Momento

Heute schon was vergessen?



Um drei Uhr ein Date mit Sabine, danach bis um halb fünf bei Anette aufgetaucht und schließlich um acht mit der Uschi ins Kino. Wohl dem, der bei all dem Beziehungsstreß noch gut beisammen ist und nicht unter Vergeßlichkeit leidet. Um seine Fangemeinde nicht zu enttäuschen und alle anstehenden Termine zu koordinieren, bietet die CD Momento einen Terminplaner für Windows, der in einer deutschen und englischen Vollversion enthalten ist. In Anbetracht der bescheidenen Datenmenge wäre eine DM 19,95 teure CD allerdings nicht nötig gewesen, eine einfache HD-Diskette hätte es wohl auch getan.

Info: TopWare PD-Service GmbH, Quadrat O 3,2, 68161 Mannheim, Tel. (0621) 12673-30

Label Expert

Für mehr System im Chaos

Ordnung total mit Label Expert: Die lizenzierte Vollversion dieses Etiketten-Druckprogramms läuft unter Windows und DOS, enthält einen Label-Editor, Zeichensätze und jede Menge Standardvorlagen, zum Beispiel für die bekannten



Zweckform-Etiketten. Ob Marmeladengläser, Disketten oder Videokassetten, für jeden alltäglichen Gebrauchsgegenstand gibt es in diesem Programm eine hervorragende Standardvorlage. Wer also Labels bedrucken will oder muß, findet auf dieser DM 39,95 teuren CD genau die richtige Software dafür.

Info: TopWare PD-Service GmbH, Quadrat O 3,2, 68161 Mannheim, Tel. (0621) 12673-30

Dialgue Science Anti-Virus-Kit

Hier geht´s den Viren an den Kragen

Die Russen kommen! Zum Glück nur mit dem Dialgue Science Anti-Virus-Kit, das - man höre und staune - von der russischen Nationalbank, von der Universität Moskau und vom Informationsdienst des Präsidenten eingesetzt wird, um die Computerviren auszumerzen. Die Chancen, daß die für DM 29,95 erhältliche Software mit den meisten Viren klarkommt, stehen nicht schlecht, kommen doch einige besonders perfide Erreger aus ehemaligen Ostblock-Ländern wie Bulgarien.



Info: TopWare PD-Service GmbH, Quadrat O 3,2, 68161 Mannheim, Tel. (0621) 12673-30

Jeden Monat neu

Die **CD des Monats September** von TopWare kommt wieder mit Programmen für DOS, Windows sowie OS/2 und enthält als Bonus-Track den Literaturmanager Liman 1.0 in einer Vollversion, mit dem sich, je nach Vorliebe, die Mickey-Mouse- oder die Playboy-Sammlung vorzüglich verwalten läßt. Außerdem sind neue Virenerkennungsdateien für Norton Anti-Virus 3.0 und Norton Desktop für Windows 3.0 vorhanden. Das Ganze gibt´s bei TopWare wie gehabt für DM 29,95.

Die **Monats-CD September** von CDV setzt diesmal einen Schwerpunkt auf OS/2. Mit dem Service Pack von IBM kann OS/2 von Version 2.1 auf 2.11 aktualisiert werden, zusätzlich sind weitere OS/2-Programme enthalten. Die Scheibe, die außerdem Updates und Patches für zahlreiche kommerzielle Spiele sowie Shareware bietet, kostet bei CDV die üblichen DM 29,95.

Quatra Command plus F-18, so die exakte Bezeichnung der CD von CDV, enthält zwei lizenzierte Vollversionen von F-18 No Fly Zone und Quatra Command. Auch die zehn weiteren Shareware-Spiele wie Fortress, Prairie Dog Hunt oder Missile Master rechtfertigen die Ausgabe von DM 39,95 nicht.

Für wenig Geld, nämlich für exakt DM 9,95, ist von TopWare die bekannte **Blaster!** CD nun auch in einer Windows-Variante verfügbar - die Blaster! für Windows. Zu finden sind, unter anderem, die Shareware-Versionen von F-18, Quatra Command, Missile Master, Duck Hunt und Win Aliens.

Wer noch die Schulbank drückt, kann sich über die CDs **Lernen Pur und Wissen Pur** von CDV freuen. Zum Preis von jeweils DM 19,95 werden über 100 Programme angeboten, die zum einen den PC in einen elektronischen Lehrer verwandeln und zum anderen wissenschaftlich orientierte Software aus den Bereichen Physik, Biologie, Chemie und Astrologie bieten.

Aus der **Pegasus**-Reihe - das sind die CDs mit einem geflügelten Pferd auf dem Cover - ist im Simon Verlag eine aktuelle Sammlung mit Windows-Programmen erschienen. Die Pegasus Windows 2.0 bietet für die fälligen DM 39,- rund 650 MByte an Software aus allen Bereichen.

„Olle Kamellen neu aufgewärmt" beschreibt passend den Inhalt der CD **Tetris Mania**. Alles, was an Shareware-Programmen in den letzten Jahren erschien und nur entfernt mit Tetris zu tun hat, wurde von CDV auf diese mit DM 14,95 recht günstige CD gepackt.

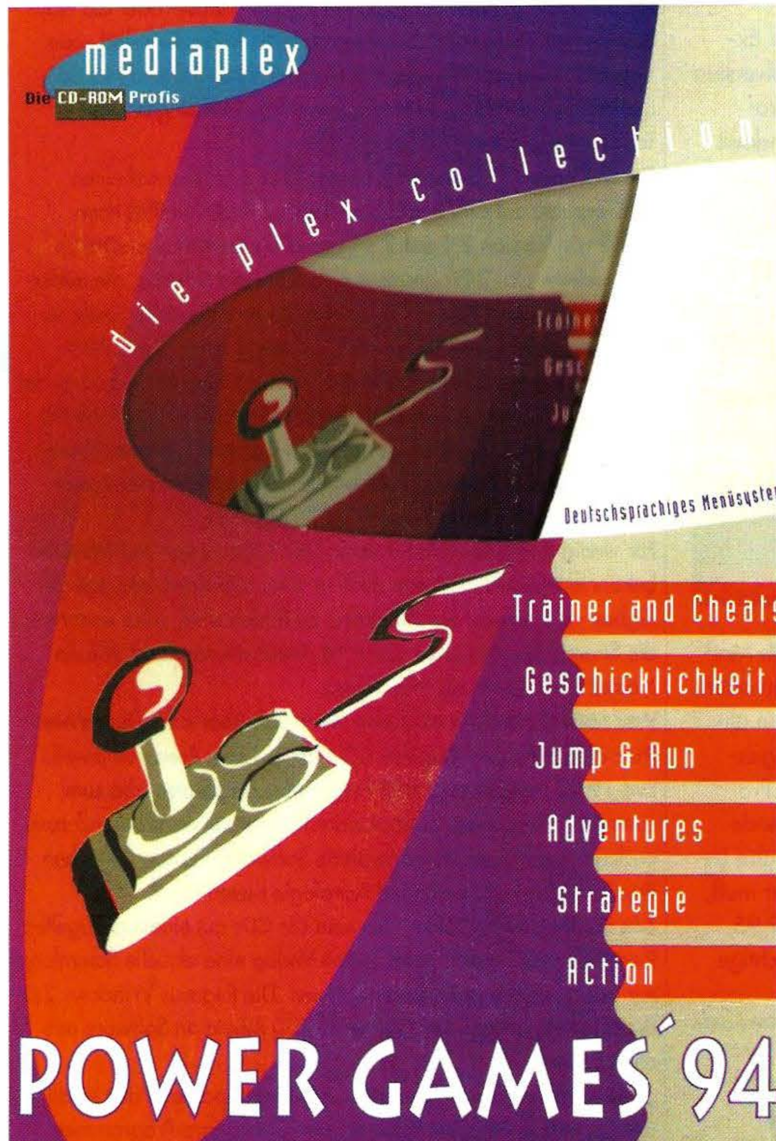
Künstler und alle, die sich dafür halten, finden mit **Top Draw** auf der gleichnamigen CD von CDV ein passables Zeichenprogramm für Windows, das in einer lizenzierten Vollversion vorliegt. Um die CD etwas aufzupäppeln, wurde der Grafiksampler Grafik Pur gleich hinzugepackt und mit weiteren ClipArt-Grafiken garniert. Den Grafik-Eintopf bietet CDV zum stolzen Preis von DM 99,95 an.

Nur auf reine Bildersammlungen beschränken sich die Titel **DTP-Grafiken Vol. II** für DM 89,- und **Initiale 1-40** für DM 39,- aus dem Simon Verlag. Die ClipArt-Grafiken können vom Anwender lizenzfrei genutzt werden.

Bezugsquellen:
Erwin Simon Verlag, Schulze-Delitzsch-Weg 12, 89079 Ulm, Tel. (0731) 94666-0
CDV Software, Neureuterstraße 37b, 76185 Karlsruhe, Telefon (0721) 97224-0
TopWare PD-ServiceGmbH, Quadrat O 3,2, 68161 Mannheim, Tel. (0621) 12673-30







Gewinnspiel: Mediaplex

Power auf CD-ROM

Weihnachtszeit ist Spielezeit. Zahlreiche CD-ROM-Sammlungen tummeln sich auf dem Markt aber nur wenige kann man wirklich bedingungslos weiterempfehlen. Die Firma Mediaplex, aus Kronberg gibt 50 Lesern der PC Games nun die einmalige Chance, die CD-ROM Power Games 94 genau unter die Lupe zu nehmen. Diese CD-ROM konzentriert sich auf die beiden Hauptgebiete Spiele und Tips. 1.500 Trainer, 350 Spiellösungen und satte 400 Spiele, die ausschließlich aus dem PD & Shareware-Bereich stammen, wurden hier auf einem Silberling zusammengefaßt und alphabetisch sortiert. Über ein Menüsystem können Sie alle gewünschten Files auf Festplatte kopieren, entpacken oder direkt starten.

Wenn Sie also zu den glücklichen Gewinnern zählen möchten,
dann schicken Sie einfach eine Postkarte an folgende Adresse (Absender nicht vergessen):



Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Mediaplex
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg



EINSENDESCHLUß: 7. 12. 1994

Mitarbeiter des Computec Verlags sowie deren Angehörige sind nicht zur Teilnahme berechtigt.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

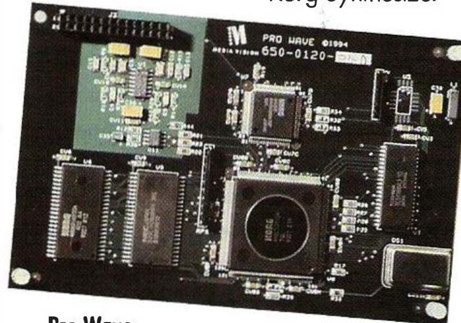
Neue Soundkarten von Media Vision

Die 3D-Soundoffensive

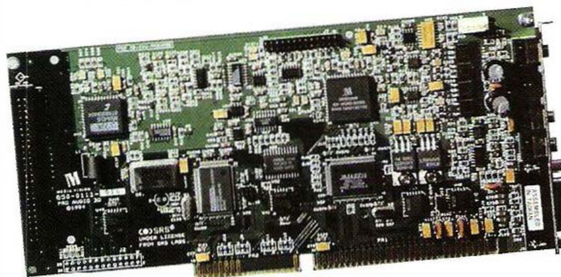
Nachdem noch im Sommer die Zukunft von Media Vision ungewiß schien, meldet sich der Multimedia-Spezialist mit zwei neuen Produkten zurück: Premium 3D und ein Wavetable-Synthesizer von Korg sind die neuen Asse, die Media Vision im Ärmel hat.

Die Premium 3D basiert im wesentlichen wieder auf dem bekannten Jazz-16 Chipsatz, der für das Sampling in 16-Bit-Qualität bis zu 44,1 kHz in Stereo verantwortlich ist. Eine Hardware-Komprimierung ist prinzipiell möglich, wird derzeit jedoch durch die Software noch nicht unterstützt. Mit einem FM-Synthesizer (OPL-3), einem MPU-401-Interface sowie einem Wavetable- und CD-ROM-Interface eignet sich die Karte natürlich hervorragend zum Einsatz als Sound-Erzeuger für Spiele, zumal eine volle Soundblaster-Kompatiblität gegeben ist.

Der 3D-Soundeffekt, der in der Produktbeschreibung angepriesen wird, ist in etwa mit einem Surround-Effekt vergleichbar, der eine Weiterentwicklung des Stereoklangs darstellt. Während der Unterschied zwischen einer Mono- und Stereoausstrahlung darin besteht, daß für den Hörer die Instrumente irgendwo zwischen den beiden Lautsprechern plaziert sind, geht der 3D-Soundeffekt der Premium 3D noch einen Schritt weiter: Das als SRS (Sound Retrieval System) bezeichnete Verfahren sorgt bei einigen Musikstücken, die wir uns über den Korg-Synthesizer und eine HiFi-Anlage anhörten, für einen überragenden Raumklang. Der Korg-Synthesizer, der über Effekte für Hall und Chorus verfügt, bietet insgesamt eine überdurchschnittliche Klangqualität. Vergleichbare, auch für Hobbymusiker geeignete Synthesizer sind bislang nur von Roland mit dem Sound Canvas SCD-10 oder von Terratec mit dem Wave System Pro zu haben.



Pro Wave Soundboard (oben).



Pro Audio Soundkarte (links).

Wer ein CD-ROM-Laufwerk an der Premium 3D betreiben möchte, muß beim Kauf zwischen dem Modell mit SCSI-2- und jenem mit Multi-CD-Interface wählen. Letzteres erlaubt den Anschluß von Matsushito/Panasonic-, Sony- und Mitsumi-Laufwerken. Die SCSI-Schnittstelle arbeitet ausreichend schnell, so daß auch die neueste Generation von Vierfach-Laufwerken betrieben werden kann. Allerdings ist im Lieferumfang nur ein Treiber für CD-ROM-Laufwerke enthalten, der dazu über die wenig verbreitete CAM-Schnittstelle arbeitet, so daß Treiber für Fest- oder Wechselplotten nachträglich teuer erworben werden müssen.

Umfangreiche Software

Die der Premium 3D beiliegende Software besteht aus den bekannten Titeln Sound Impression und Recording Session von Midisoft, die sich zum Bearbeiten von digitalen Klängen und MIDI-Dateien hervorragend eignen. Zusätzlich ist Software zur Spracherkennung, Sprachsteuerung und zur Sprachsynthese vorhanden, wobei Handbücher und Software nur in englischer Sprache vorliegen. Probleme gab es bei der uns vorliegenden Version noch bei der Installation der Windows-Treiber, die in der SYSTEM.INI manuell korrigiert werden mußten. Zum Preis von DM 329,- bekommt man die Premium 3D entweder als SCSI- oder Multi-CD-Variante, die mit einem Mikrofon und umfangreicher Software schon eine professionelle Multimedia-Komplettlösung bietet. Der Korg-Synthesizer ist mit DM 299,- vergleichsweise günstig und läßt sich ideal als General-MIDI-Synthesizer für zahlreiche Spiele verwenden.

Christian Späthe ■

Info: Media Vision Technology GmbH, Raiffeisenallee 16, 82041 München, Tel. (089) 6 13 81-300

Auf einen Blick: Media Vision Premium 3D

SAMPLING: 16 Bit, bis 44,1 kHz, Stereo
EINGÄNGE: Mikrofon, Line in/out
ANSCHLÜSSE: Waveblaster, CD Audio
CD-ROM-INTERFACE: Multi-CD oder SCSI-2 (bis 2,5 MB/sec)
FM-SYNTHESE: Yamaha OPL-3
VERSTÄRKER: 2 x 4 Watt
SONSTIGES: MPU-401-Interface, SoundBlaster-kompatibel, Joystick-Port
LIEFERUMFANG: Mikrofon, Sound Impression, Recording Session, Spracherkennung und Sprachsynthese, englische Handbücher

PROFESSIONAL WAVETABLE UPGRADE
SYNTHESIZER: Korg, 32-stimmig, General MIDI
WAVETABLE-ROM: unkomprimiert 4 MByte
ANSCHLUß: Waveblaster-kompatibel
EFFEKTE: Chorus, Hall

PREISE: Premium 3D (SCSI oder Multi-CD): **DM 329,-**
Professional Wavetable Upgrade: **DM 299,-**
Pro 3D (nur SCSI) inkl. Wavetable: **DM 599,-**



Vobis 586-90

Kleinwagen

Tausche Pentium gegen Kleinwagen. So ein Anzeigentext wäre noch vor wenigen Monaten durchaus möglich gewesen. Die Zeiten, in denen man für einen Rechner dieser Güteklasse über DM 10.000,- hinlegen mußte, sind nun aber endgültig vorbei. Gerade zu Weihnachten ist noch einmal ein Preissturz zu erwarten.

Wer braucht überhaupt einen Pentium? Viele unterschätzen immer noch den enormen Geschwindigkeitsvorteil, den diese Maschine für Spieler bringt. Bei Actionspielen wie beispielsweise Doom 2 klaffen zwar keine Welten zwischen einem Pentium und 486DX2/66, aber der feine Unterschied wird schon nach wenigen Stunden zur Sucht. Man kann jeden noch so großen, mit Monstern gespickten Raum betreten, der Rechner geht nicht in die Knie. Noch klarer fällt der Unterschied bei Simulationen wie Colonization aus. Hier wird jede Spielrunde in Sekundenschnelle berechnet.
Vobis bietet den Pentium in mehreren Variationen an, wir testeten den 586-90 Colani-Design. Bestückt war dieser Rechner mit 16 MB RAM, 420 MB Wechselplatte, Soundkarte und Lautsprecher, CD-ROM-Laufwerk und einem 17"-Monitor. Mit diesem Rechner ist Spielen in einer anderen Dimension angesagt. Entpacken, starten, spielen, alles geht hier ca. doppelt so schnell. Typisch: Doom 2 braucht für den Startvorgang nur fünf Sekunden, während man bei einem DX2/66 nach einer halben Minute das Zählen aufhört.
In dieser Konfiguration kostet der Highscreen Pentium um die DM 6.500,-, wobei aber noch einige Softwarepakete (Works, Einsteigerhilfe...) als Dreingabe vorhanden sind. Es geht natürlich auch sehr viel billiger, dann aber mit weniger RAM, einem kleineren Prozessor, kleinerem Monitor...

Oliver Menne ■

Toshiba XM-3501 B

Der schnellste CD-Player der Welt



Einen neuen Geschwindigkeitsrekord für CD-ROM-Laufwerke stellt Toshiba mit dem XM-3501B auf: Bei einer Zugriffsgeschwindigkeit von nur 150 ms und einer Übertragungsrate von 600 KByte/sec können Konkurrenten wie NEC und Pioneer nur noch große Augen machen.

Das mit einer SCSI-Schnittstelle ausgerüstete Laufwerk arbeitet, wie die meisten SCSI-Laufwerke, mit einem Caddy zur Aufnahme der CD und bietet einen vollautomatischen Einzug und Auswurf. Auf die (meist überflüssigen) Bedienelemente zum manuellen Abspielen von Audio-CDs wurde verzichtet, stattdessen sind mit einem Lautstärkeregler, Kopfhörerausgang und der Auswurftaste nur die wirklich notwendigen Kontrollen an der Frontseite vorhanden. Das von Toshiba zunächst als Einbaulaufwerk angebotene Modell kann wie gewohnt in einen 5,25"-Einbauschacht montiert werden, wobei an der Rückseite die Jumper zur Konfiguration der SCSI-ID und weiterer Parameter angebracht sind. Da wir uns nach den enttäuschenden Erfahrungen mit dem NEC 4Xpro nicht nur auf die Herstellerangaben verlassen wollten, haben wir mit dem Benchmark CD Certify von Landmark die Zeiten für Zugriff und Datenübertragung gemessen. Mit nur 172 ms Zugriffszeit ist das Toshiba XM-3501 tatsächlich das erste mit unter 200 ms gemessene CD-ROM-Laufwerk - und das bei immerhin 601 KByte/sec Übertragungsrate. Auch wenn der exakte Verkaufspreis bei Redaktionsschluß noch nicht feststand, so sind die voraussichtlichen DM 1.000,– für dieses Laufwerk bestens angelegt.

Christian Späthe

Anbieter: Toshiba Europe GmbH,
Hammfelddamm 8, 41460 Neuss,
Telefon (02131) 158-01,
Fax (02131) 158-583

Auf einen Blick

Technische Daten
Toshibo XM-3501 B
Übertragungsrate: 600 KByte/sec
Zugriffszeit: 150 ms
Datenbuffer: 256 KByte
Anschluß: SCSI-2
Sonstiges: Automatische Linsenreinigung, guter Staubschutz

Benchmarks CD Certify
Übertragungsrate: 601 KByte/sec
Zugriffszeit: 172 ms
Leistungsindex: 3,3
Gemessen mit CD Certify 1.1 von Landmark auf Vobis DX2/66 VLB, DOS 6.2, 8 MB, Adaptec 2842 VL Host-Adapter

TV-Tuner, Video- und Grafikkarte in einem

Movie Media

Fernsehen am Computer? Unter Windows arbeiten und gleichzeitig ein spannendes Autorennen (mit oder ohne Michael Schuhmacher) verfolgen? Alles kein Problem mit der Movie Media von Peacock, die auf einer Karte die Funktionalität einer Grafikkarte, Videokarte und eines Fernsehtuners vereint.

So langsam verschwinden auch die letzten Gründe, den geliebten Stammplatz vor dem Computer zu verlassen. Über einen Antenneneingang an der Rückseite der Movie Media wird wie bei einem Fernseher ein Signal vom Kabelanschluß, Satelliten-Receiver oder von einer Dachantenne eingespeist, und auf dem Monitor erscheint das gewohnte Fernsehbild. Unter Windows und DOS kann mit der im Lieferumfang enthaltenen Software ein Sender über den automatischen Sendersuchlauf gewählt und in einem der Programmplätze gespeichert werden. Ein weiteres Programm, das jedoch nur unter Windows läuft, bietet die Möglichkeit, aktuelle Nachrichten aus dem Videotext abzurufen. Neben dem TV-Tuner sitzt auf der Karte der Grafikchip ET4000/W32 von Tseng, der zumindest unter DOS zu den derzeit schnellsten gehört. Dieser ersetzt eine bereits vorhandene Grafikkarte vollständig, inklusive eines Feature-Connectors und 2 MByte DRAM. Während auf der VLB- und der PCI-Variante der W32p zum Einsatz kommt, müssen sich Käufer der ISA-Karte mit dem älteren W32i begnügen, der einerseits nicht so schnell ist und andererseits bei 800 x 600 Punkten nur 16 statt 24 Bit Farbtiefe erlaubt. Zum Aufnehmen von Videosequenzen bietet die Movie Media einen kompletten Video-Digitalisierer, der in der Praxis bei 320 x 240 Punkten rund 8 Bilder pro Sekunde aufzeichnet. Die Software hierzu läuft aus technischen Gründen - Windows bremst den Rechner nach Angaben des Herstellers zu stark ab - nur unter DOS, was die Bedienung zumindest gewöhnungsbedürftig macht. Über die Funktionstasten läßt sich zwischen einem digitalen Videorekorder, einem Schnittpult oder der Darstellung des Fernsehbildes wechseln. Gespeichert werden die aufgezeichneten Sequenzen als Einzelbilder im DIB-Format, das sich problemlos unter Windows weiterverarbeiten läßt. Eine Besonderheit ist die Möglichkeit, mit Hilfe einer speziellen Darstellung und der im Lieferumfang enthaltenen 3D-Brille die Fernsehbilder auch dreidimensional, dann jedoch nicht mehr in Farbe, anzusehen.



Im Fenster läuft ruckfrei der neue Tatort, während man in einem anderen Fenster weiter an seinem Textdokument oder seiner Grafik arbeiten kann - das Fernsehen der Zukunft!

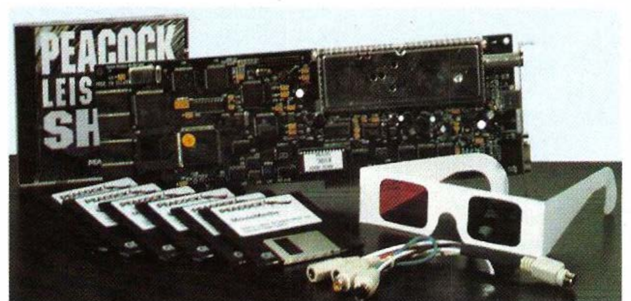
Fazit

Neue und interessante Produkte müssen nicht immer nur aus Amerika oder Japan kommen, wie die von deutschen Hard- und Software-Ingenieuren entwickelte Movie Media beweist. Kritikpunkt ist im Moment allerdings noch die Software, die zum großen Teil nur unter DOS läuft und kein echtes Multimedia-Feeling aufkommen läßt.

Christian Späthe ■

Info: Peacock AG, Graf-Zeppelin-Straße 14, 33181 Wünnenberg-Haaren, Tel. (02957) 79-0

Auf einen Blick: Movie Media



GRAFIKKARTE: Tseng ET4000 W32i für ISA-Bus
Tseng ET400 W32p für VLB- und PCI-Bus
2 MByte DRAM, W32i mit 16 Bit (W32p mit 24 Bit) Farbtiefe bei 800 x 600 Punkten, maximal 1024 x 768 Punkte bei 256 Farben darstellbar, Bildwiederholfrequenzen bis 72 Hz

FERNSEHTUNER: PAL, NTSC, SECAM, Anschluß über Antennenkabel für Satelliten-Receiver, Kabelanschluß, Dach- oder Zimmerantenne und Videospiele, Stereo, Videotext

VIDEO-DIGITALISIERER: Bis zu 320 x 240 Punkten bei 16 Bit und theoretisch 25 Bilder pro Sekunde, nur unter DOS, Hardware-Videoskalierer zum stufenlosen Ändern des Fernsehbildes

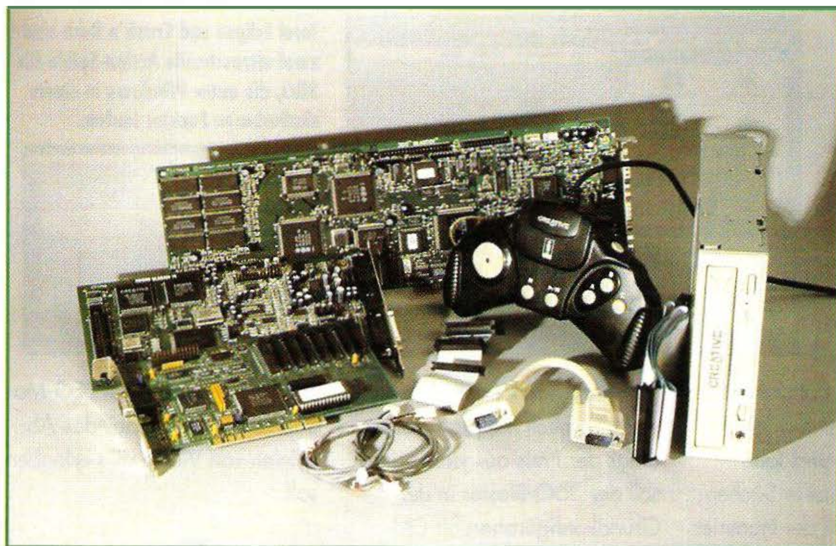
PREIS: ISA-Version: DM 699,00 VLB-Version: DM 799,00

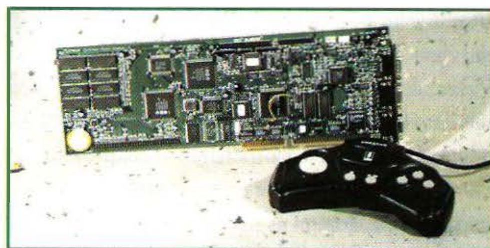
Brandheiß: 3DO-Blaster von Creative Labs

Die Konsole im PC

Die neue Steckkarte 3DO-Blaster von Creative Labs verwandelt den PC in eine 3DO-Konsole, auf der sich Spiele und Video-CDs abspielen lassen. Durch Einsatz des vollständigen 3DO-Chipsatzes wird eine totale Kompatibilität zur Konsole erreicht: Unter Windows laufen in einem frei skalierbaren Fenster selbst so ultraschnelle Spiele wie Crash'n Burn, Total Eclipse oder Super Wing Commander mit voller Geschwindigkeit.







Auf dem 3DO-Blaster sind ganz links die 2 MB RAM zu sehen, daneben die zwei großen Custom-Chips des 3DOs sowie die CPU und der DSP. Die rechte Hälfte der Karte wird fast ausschließlich für die Videologik zum Einblenden des 3DO-Bildes benötigt (oben).
Und das sind die zum Betrieb nötigen Komponenten: Vorne links eine Grafikkarte mit Feature-Connector, dahinter eine SoundBlaster 16 sowie der 3DO-Blaster. Rechts das Creative CR-563 CD-ROM-Laufwerk und dazwischen jede Menge Kabelmaterial für den Einbau (li.).

Im Prinzip findet sich auf der Karte die komplette Hardware eines Panasonic 3DO-Players: Dabei handelt es sich um zwei Custom-Chips für schnelle Grafikoperationen, einen DSP zur Sound-Generierung sowie den ARM 6 RISC-Prozessor, der mit 12,5 MHz getaktet wird. Zusätzlich sind 2 MB Hauptspeicher sowie 32 KByte großes batteriegepuffertes RAM zum Speichern der Spielstände und ein CD-ROM-Interface für Matsushita/Panasonic-Laufwerke vorhanden. 3DO-Spiele werden nämlich grundsätzlich auf CD-ROM ausgeliefert, so daß in jeder 3DO-Konsole bereits ein CD-ROM-Laufwerk von Matsushita eingebaut ist. Wer also den 3DO-Blaster in seinen PC einbauen möchte, sollte bereits das von Creative angebotene Double-Speed-Laufwerk CR-563 von Matsushita besitzen. Das baugleiche CR-562 von Panasonic soll nach Aussage von Creative aber auch problemlos mit dem 3DO-Blaster zusammenarbeiten. Für eine komplette Installation sind schließlich noch eine Grafikkarte mit Feature-Connector und eine Soundkarte mit einem CD-Audio-Eingang notwendig.

Kabelsalat

Bevor es losgeht, müssen alle Komponenten miteinander verkabelt werden, was bei einem technisch unbedarften Anwender schnell zu Knoten im Hirn und im PC führen kann: Das CD-ROM-Laufwerk wird ab sofort über den 3DO-Blaster betrieben. Der Audio-Ausgang des CD-ROM-Laufwerks geht einmal in den 3DO-Blaster und von dort weiter in den CD-Audio-Eingang auf der Soundkarte. Der Feature-Connector der Grafikkarte wird über ein internes Kabel mit dem 3DO-Blaster verbunden. Dort - und nicht mehr an der Grafikkarte - wird jetzt auch der Monitor angeschlossen. Schließlich - und das ist jetzt garantiert das letzte Kabel - wird der VGA-Ausgang der Grafikkarte mit dem 3DO-Blaster verbunden. Das Monitorbild kommt also jetzt vom 3DO-Blaster, der Sound nach wie vor von der Soundkarte. Das CD-ROM-Laufwerk, das sich auch von DOS aus noch ansprechen läßt, wird ebenfalls über den 3DO-Blaster gesteuert.
Während die Installation der Hardware zwar durchaus logisch, für den Laien aber doch arg verwirrend ist, gestaltet sich das Installieren der Software ganz einfach: In der CONFIG.SYS wird lediglich ein zusätzlicher Treiber für das CD-ROM-Laufwerk installiert, und in der AUTOEXEC.BAT findet sich neben der Pfad-Angabe nur noch die Definition einer Umgebungsvariablen. Was Windows anbelangt, ist der Rest ein Kinderspiel, denn sämtliche Treiber werden automatisch installiert, und dann kann es - sofern die Soundkarte bereits ordnungsgemäß installiert war - auch schon losgehen. Eventuell sollte noch die Bildlage justiert werden, aber auch hierfür ist ein einfach zu bedienendes Utility vorhanden.

Raffinierte Technik

Hardware-Freaks werden bei der Beschreibung der Verkabelung schon erkannt haben, daß der 3DO-Blaster zum Einblenden des Videobildes mit der

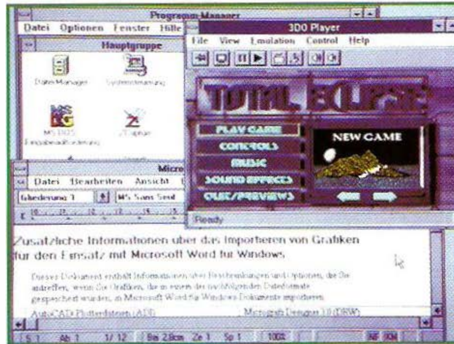
Technik des 3DO-Blaster

- 32Bit-Prozessor ARM 6 mit 12,5 MHz
- Bis 640 x 480 Punkte bei 16,7 Millionen Farben, beschleunigt durch zwei Blitter-Chips (In der Praxis werden aus Geschwindigkeitsgründen nur 320 x 240 Punkte mit bis zu 16 Bit Farbtiefe genutzt.)
- Digitolisierte Soundausgabe mit 44,1 kHz über DSP

Wer oder was ist 3DO?

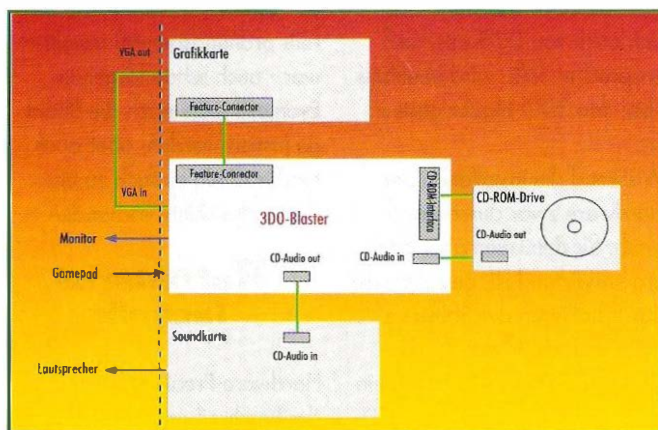
Die Firma 3DO wurde von Trip Hawkins, der schon 1982 mit Electronic Arts einen Meilenstein in der elektronischen Unterhaltung setzte, zusammen mit AT&T, Matsushita, Time Warner und anderen finanzkräftigen Partnern ins Leben gerufen. Ziel war nicht - wie so oft - einfach eine weitere neue Spielkonsole zu entwickeln, sondern die 3DO-Technologie an andere Firmen weiter zu lizenzieren, um so einen neuen Standard zu schaffen. Mit dem FZ-1 Real 3DO Interactive Multiplayer stellte die Matsushita-Tochter Panasonic Anfang 1993 die erste Konsole vor, für die es relativ rasch die ersten Spiele gab. In Europa sieht es dagegen wieder einmal recht trübe aus, denn Panasonic wird offiziell erst Mitte nächsten Jahres den 3DO-Player anbieten. PAL-Versionen kosten in England derzeit etwa £ 450,-, was umgerechnet auf einen Preis von über DM 1.000,- hinausläuft. Ein importiertes und für die PAL-Norm modifiziertes Gerät ist im Versandhandel zum Preis von etwa DM 900,- bis DM 1.000,- erhältlich.

Overlay-Technik arbeitet: Das auf dem 3DO-Blaster generierte Videobild wird hardwaremäßig mit dem Bild der Grafikkarte gemischt. Da der Videospeicher der PC-Grafikkarte nicht angerührt wird, kommt es auch nicht zu Geschwindigkeitsverlusten - der 3DO-Blaster arbeitet vollkommen autonom vom restlichen System. Wer also selbst auch noch multitaskingfähig ist, kann Super Wing Commander spielen und gleichzeitig einen Text in WinWord tippen.
Gesteuert werden die 3DO-Spiele über ein im Lieferumfang enthaltenes Gamepad, das ein Steuerkreuz und sieben Feuerknöpfe bietet. Alternativ kann man die Tastatur oder einen PC-Joystick benutzen, der mit Hilfe eines Kontrollfeldes in der Systemsteuerung an den 3DO-Blaster angepaßt wird.
Spiele für das 3DO-System gibt es bereits reichlich: Mit Crash´n Burn und Road Rash sind zwei Auto- bzw. Motorradrennen verfügbar, Super Wing Commander und Total Eclipse liefert Weltraum-Action pur, und John Madden Football ist in Sachen American Football der Hammer schlechthin. Spätestens im November sollte der 3DO-Blaster im Regal stehen, wobei im Lieferumfang die 3DO-Spiele Shockwave und 3DO-Gridders, das notwendige Kabelmaterial, ein Gamepad sowie das obligatorische Handbuch enthalten sind. Ziemlich happig ist allerdings der Preis ausgefallen: So soll der 3DO-Blaster in der Grundkonfiguration für DM 899,- über den Ladentisch gehen. Der 3DO-Blaster CD - hier ist zusätzlich ein Creative CR-563 CD-ROM-Laufwerk enthalten - wird DM 1.249,- kosten. Das Komplettpaket 3DO-Blaster CD 16, bestehend aus Sound-Blaster 16, CD-ROM-Laufwerk sowie Theme Park für den PC, wird voraussichtlich für DM 1.499,- angeboten. Interessant ist noch die Möglichkeit, über den auf der Karte vorhandenen Erweiterungsbus ein MPEG-Modul nachzurüsten, das das Abspielen von Video-CDs erlauben soll.





Total Eclipse und Crash´n Burn sind zwei ultraschnelle Action-Spiele für 3DO, die unter Windows in einem skalierbaren Fenster laufen.



Der 3DO-Blaster läßt sich eigentlich relativ einfach in ein bestehendes Multimedia-System integrieren, sofern die passenden Komponenten bereits vorhanden sind. Im Lieferumfang sind die für den Audio- und Videoanschluß nötigen Kabel bereits vorhanden.

Fazit

Der 3DO-Blaster ist seit langem wieder einmal ein richtig innovatives Produkt für den PC, bei dem nicht nur die Hardware, sondern auch die Software überzeugt. Einzig der recht hohe Einstandspreis sowie das teilweise etwas unscharfe Bild können als ernsthafte Kritikpunkte angesehen werden.

Christian Späthe ■

Info

Creative Labs GmbH,
Münchnerstraße 16,
85774 Unterföhring,
Tel. (089) 99 28 71-0

Welche Chancen hat der 3DO-Blaster?

Wie sprachen mit H.-J. Oehlmann, dem Geschäftsführer der Firma Profisoft.

PCG: Kann sich der 3DO-Blaster in Deutschland überhaupt gegen Sega, Nintendo oder den CDi-Player von Philips durchsetzen?

Profisoft: Diese Frage hat der Markt bereits selbst beantwortet: Trotz der nicht unerheblichen NTSC-PAL-Problematik sowie umständlicher Beschaffungswege haben sich schon mehr als die Hälfte der Konsolen-Versender mit 3DO-Software und zum Teil auch mit importierten Geräten eingedeckt. Einen besseren Beweis für die hohe Nachfrage nach 3DO kann ich mir nicht vorstellen. Außerdem kann man die Frage nach den Chancen des 3DO-Blaster nur im Zusammenhang mit der Zielsetzung von Creative und Profisoft beantworten, denn wir haben nicht vor, alle Altersklassen und Konsumentengruppen gleichermaßen anzusprechen. Dies verbietet schon die Tatsache, daß der 3DO-Blaster eine PC-gestützte Technologie ist: So bleibt unsere Zielgruppe auf diesen - allerdings sehr großen - Käuferkreis beschränkt.

PCG: Ist der Preis von knapp DM 900,- für den 3DO-Blaster nicht zu hoch angesetzt?

Profisoft: Als Vertriebsmensch sind mir fast alle Preise, egal wo sie liegen, zu hoch. Wir haben diese Frage ernsthaft zusammen mit Creative diskutiert und sehen den jetzigen Kompromiß halbwegs ein. Immerhin stellt 3DO den aktuellen Stand der verfügbaren High-Tech dar. Mit fortschreitendem Markterfolg wird der Preis seinen üblichen Weg nach unten nehmen. Auch wenn mein Argument nicht ganz fair ist, muß die Frage gestellt werden: Wo kriegt der Käufer mehr Leistung für weniger Geld?

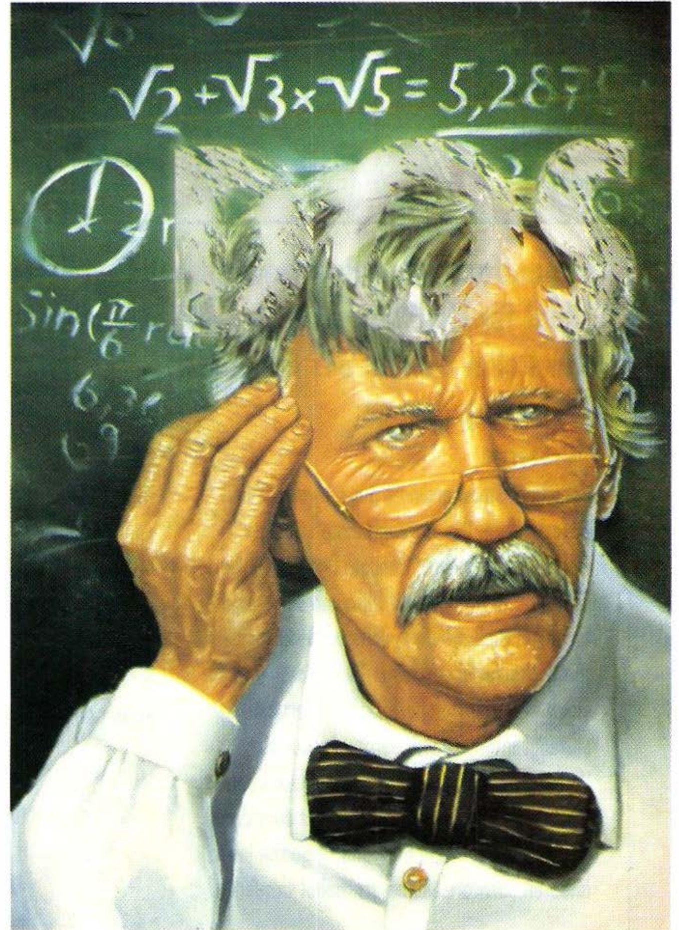
PCG: Ab wann und wo wird der 3DO-Blaster in Deutschland angeboten und welche deutschsprachigen Titel sind zu erwarten?

Profisoft: Das Kundenprofil von Profisoft zielt ganz klar auf den innovationsfreudigen High-Tech-Spezialisten. Diesen finden Sie eher im Bereich des Fach- und Versandhandels als in den Flächenmärkten bzw. Kaufhausketten. Als Liefertermin sehen wir derzeit Oktober oder November. In Sachen Software sind die stärksten Protagonisten Electronic Arts und die Bertelsmann Music Group, die die bekannten Titel von Crystal Dynamics in Deutschland anbieten wird. Beide Publisher pflegen jedoch ihre Titel in die Landessprache zu übersetzen, so daß einige Monate ins Land ziehen werden, ehe wir echte deutsche Titel vorfinden werden. Dafür liefern wir das System sofort mit deutscher Anleitung aus.

SmartDrive und Anti-Virus richtig nutzen

MS-DOS-Workshop

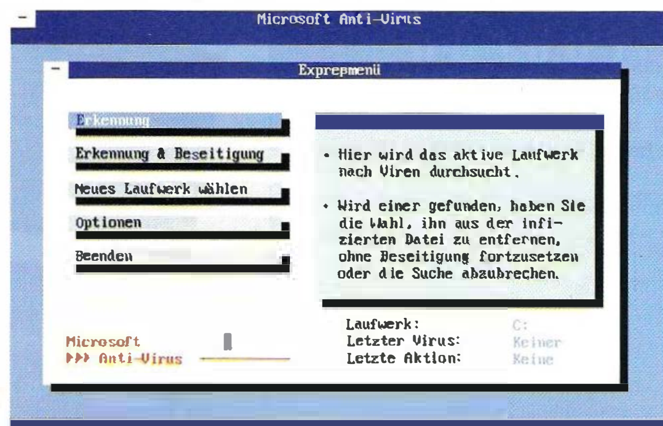
In diesem Teil des DOS-Workshops beschäftigen wir uns mit dem Cache-Programm SmartDrive und Microsofts Virenjäger Anti-Virus.



Zur Beschleunigung von Plattenzugriffen bietet MS-DOS in der aktuellen Version das Programm SmartDrive 5.0. Bei der Installation von MS-DOS wird SmartDrive automatisch eingerichtet, so daß dieser Cache wahrscheinlich auch auf Ihrem System bereits läuft. Nicht richtig konfiguriert, kann SmartDrive allerdings rasch zum Speicherfresser werden oder bei falscher Bedienung sogar zum Datenverlust führen.

Sinnvoll ist der Einsatz von SmartDrive prinzipiell in jedem System: Schon geringe Cache-Größen ab 256 KByte bringen einen spürbaren Geschwindigkeitsvorteil. SmartDrive benutzt dabei den Hauptspeicher Ihres PCs, um häufig gelesene Daten von Festplatte, Diskette oder CD-ROM zu speichern und - sobald wieder auf diese Daten zugegriffen wird - den Plattenzugriff zu umgehen und die Daten direkt aus dem Hauptspeicher zu holen. Installiert wird SmartDrive - die Progammdatei hat den Namen SMARTDRV.EXE - gewöhnlich in der Systemdatei AUTOEXEC.BAT mit Parametern zur Angabe der Größe des Caches oder nachträglich von DOS aus.

Optional können Sie beim Aufruf von SmartDrive zwei Werte für die Cache-Größe angeben: einmal die Größe, die unter DOS verwendet werden soll, und zusätzlich die Größe, auf die der Cache-Speicher unter Windows verkleinert wird. Das ist sinnvoll, da unter DOS nur wenige Programme den Speicher oberhalb der 640-KByte-Grenze nutzen, während Windows möglichst viel freien Speicher braucht. Die Cache-Daten verwaltet SmartDrive intern in einzelnen Blöcken, die normalerweise 8 KByte groß sind. Kleinere Werte lassen sich mit der Option /E:xxxx angeben, wobei Werte von 1024, 2048, 4096 und 8192 erlaubt sind. Je kleiner die Blockgröße gewählt wird, desto mehr Blöcke muß SmartDrive überwachen, was den Verwaltungsaufwand in die Höhe treibt und sich normalerweise nicht lohnt.

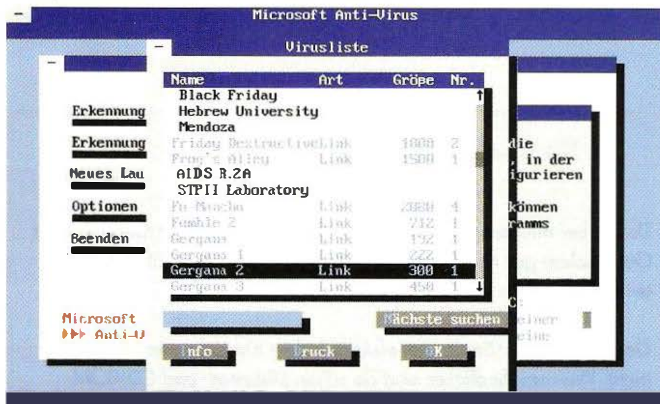


MicroSoft Anti-Virus liegt jeder DOS-Version bei. Dementsprechend hoch ist die Verbreitung dieses Virus-Killers.

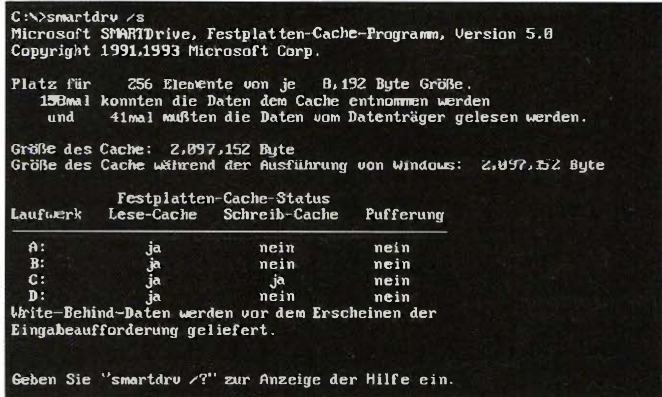
Für schnelleren Plattenzugriff sorgt auch der Read-Ahead-Cache, der bei einem Lesevorgang mehr Daten von der Festplatte in den Speicher holt, als eigentlich angefordert wurden. Wird der Lesevorgang dann fortgesetzt, befinden sich bereits die ersten Daten im Cache. Der Read-Ahead-Cache wird über die Option /B:xx konfiguriert und kann immer nur ein Vielfaches der eingestellten Blockgröße umfassen. Standardmäßig sind 16 KByte als Read-Ahead-Cache definiert.

Weiterhin ist es möglich, für jedes Laufwerk den Cache generell an- oder auszuschalten und auch die Schreibzugriffe zwischenzuspeichern. Der sogenannte Write-Cache arbeitet dabei besonders trickreich: Sollen Daten auf die Festplatte geschrieben werden, speichert SmartDrive diese zunächst im RAM und erledigt den physikalischen Schreibvorgang mit einer Verzögerung von wenigen Sekunden. So lassen sich in der Regel mehrere Schreibvorgänge zusammenfassen und effektiver durchführen. Der Nachteil dabei ist jedoch, daß es unweigerlich zu Datenverlusten kommt, wenn der Rechner abstürzt oder ausgeschaltet wird, bevor die Daten auf Platte geschrieben wurden.

Aus diesem Grunde arbeitet SmartDrive seit DOS 6.2 stan-



In einer Virusliste kann man die gängigsten und gemeinsten Viren unter die Lupe nehmen. „Friday Destructive" klingt nicht besonders symphatisch!



Mit dem Befehl SMARTDRV /S kann man sich den momentanen Status dieses Festplatten-Cache-Programms zu Gemüte führen.

dardmäßig ohne diesen Write-Cache, der sich in der Befehlszeile durch ein Plus-Zeichen (+) hinter einem Laufwerksbuchstaben oder durch die Option /N einschalten läßt. Um den Write-Cache für alle Laufwerke auszuschalten, rufen Sie SmartDrive mit der Option /X in der Befehlszeile auf. Wollen Sie vor dem Ausschalten des PCs sicherstellen, daß auch alle Daten aus dem Cache auf die Platte geschrieben wurden, geben die den Befehl SMARTDRV /C ein oder warten einfach einige Sekunden. Mit SMARTDRV C+ 1024 512 wird also ein Read- und Write-Cache von einem Megabyte Größe für Laufwerk C eingerichtet, der unter Windows auf 512 KByte verkleinert wird. Probleme kann es in Verbindung mit Diskettenlaufwerken geben, wenn der Media-Change, also der Wechsel einer Diskette, nicht korrekt erkannt wird. Ein Read-Cache für Disketten kann jedoch auf der anderen Seite in Verbindung mit einem Write-Cache für die Festplatte gerade bei der Installation von Spielen für wahre Geschwindigkeitswunder sorgen. Geben Sie vor der Installation die Befehlszeile SMARTDRV A C+ ein, so läuft die meist doch sehr langwierige Installationsprozedur häufig deutlich schneller ab. Nachdem die Dateien kopiert sind, sollten Sie den Write-Cache besser wieder ausschalten, das DOS-Kommando hierfür lautet: SMARTDRV /X.

Die bei MS-DOS 6.x mitgelieferte Version von SmartDrive kann auch Zugriffe auf CD-ROM-Laufwerke beschleunigen. Voraussetzung hierfür ist, daß SmartDrive erst nach (!) dem Aufruf des CD-ROM-Treibers MSCDEX installiert wird. Soll keine Pufferung der CD-ROM-Zugriffe erfolgen, tragen Sie in der Befehlszeile die Option /U ein.

Wieviel Speicher Sie letztlich für SmartDrive abzwacken, hängt im wesentlichen von dem insgesamt zur Verfügung stehenden Hauptspeicher in Ihrem PC ab. Eine Mindestgröße gibt es zwar nicht, jedoch macht ein Cache von weniger als 256 KByte für Festplattenzugriffe wenig Sinn, wohingegen für ein CD-ROM-Laufwerk ein Cache von einem MByte absolutes Minimum ist. Bei vier Megabyte RAM können Sie getrost 1024 KByte unter DOS und 512 KByte unter Windows für den Cache einplanen, bei 8 MByte darf's auch das jeweils doppelte sein. Übrigens kann die Anzahl der von DOS beim Datentransfer genutzten Zwischenspeicher (Buffers) bei Verwendung von SmartDrive auf 10 verkleinert werden. Tragen Sie hierzu in der CONFIG.SYS die Zeile BUFFERS=10 ein. Um weitere Informationen über die derzeitige Konfiguration von SmartDrive zu erhalten, rufen Sie SmartDrive mit dem Parameter /S auf. Sie erhalten dann eine Übersicht über die Blockgröße und die bereits eingesparten Zugriffe auf die Festplatte.

Microsoft Anti-Virus

Microsofts Anti-Virus untersucht Ihren PC nach lästigen Computerviren, die sich im RAM, in ausführbaren Programmdateien oder in Bootsektoren eingenistet haben. Mit Hilfe von Prüfsummen, die von jeder Programmdatei erstellt werden und in allen Unterverzeichnissen der Festplatte in der Datei CHKLIST.MS gespeichert sind, läßt sich ein späterer Virenbefall leicht feststellen. Zur Erkennung der Viren bedient sich Anti-Virus einer Datei, die standardmäßig die 800 bekanntesten Viren umfaßt. Central Point, der Entwickler von Anti-Virus, gibt mehrmals pro Jahr eine aktualisierte Fassung der Erkennungsdatei heraus, die entweder aus CompuServe oder vom Hersteller direkt bezogen werden kann. Eine Übersicht über alle derzeit bekannten Viren wird im Programm über die Taste F9 angezeigt. Zu jedem Virus ist der Name sowie eine Kurzbeschreibung vorhanden, in der die Auswirkungen und die Gefährlichkeit erläutert werden.

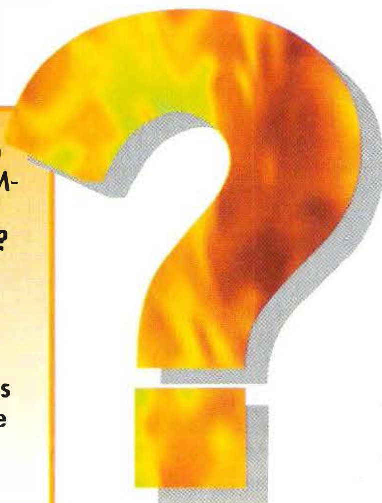
Nach dem Start von Anti-Virus - dieser erfolgt durch Eingabe von MSAV - können durch den Menüpunkt „Erkennung" Laufwerke nach Boot- und Linkviren durchsucht werden, ohne daß dabei die Viren beseitigt werden. Erst bei „Erkennung & Beseitigung" werden Viren von Ihrer Platte wieder entfernt.

Das zu analysierende Laufwerk ist immer jenes, von dem Anti-Virus gestartet wurde. Über den Menüpunkt „Neues Laufwerk wählen" können Sie jedoch auch ein anderes Laufwerk auswählen.

Zur Konfiguration von MSAV stehen zahlreiche Funktionen unter dem Menüpunkt „Optionen" zur Verfügung. Über „Integrität prüfen" wird Anti-Virus veranlaßt, die Prüfsummen der Programmdateien mit den zuletzt gespeicherten Werten der Datei CHKLIST.MS zu vergleichen und gegebenenfalls Alarm zu schlagen. Mit „Neue Prüfsummen erstellen" werden die vorhandenen Programme erneut durchsucht und die Prüfsummen gespeichert. Interessant ist hier noch der Menüpunkt „Anti-Stealth": Stealth-Viren lassen sich nämlich nicht einfach an einer geänderten Prüfsumme erkennen, da diese die befallene Programmdatei wieder auf den korrekten Wert modifiziert haben.

Christian Späthe ■

Leserfragen



Haben Sie Fragen zu Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, DOS oder sonstiger PC-Technik? Schreiben Sie uns!

Die Adresse:

Computec Verlag
Redaktion: PC Games
Kennwort: Hardware
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Häppchenweise verpackt

Datenkomprimierer wie **PKZIP** und **ARJ** sind schon eine tolle Sache. Doch auch in komprimierter Form belegen manche Daten noch mehr als 1,44 MByte und passen dann nicht mehr auf eine Diskette. Gibt es nicht ein Programm, um eine solche große Datei auf mehrere Disketten zu verteilen?

Sie brauchen dafür kein eigenes Programm, Archiver wie ARJ können von Haus aus ein Archiv in mehrere Teildateien zerlegen. Bei ARJ nutzt man dazu die Option ***-v720 bzw. -v1440****, die dafür sorgt, daß ein einzelnes Teilarchiv nicht größer als 720 bzw. 1.440 KByte wird. Wollen Sie also beispielsweise den Inhalt des Ordners GAMES in ein Archiv GAMES.ARJ speichern, das auf mehrere HD-Disketten verteilt werden soll, geben Sie folgenden Befehl ein:*

ARJ A -R -V1440 C:\GAMES.ARJ C:\GAMES*.*

A steht dabei für „Add", also das Hinzufügen neuer Dateien zu einem Archiv, die Option -R steht für „Recurse Subdirectories", also das Durchsuchen von Unterverzeichnissen des angegebenen GAMES-Subdirectorys.

Beim Schreiben solcher „Teilarchive" erlaubt ARJ praktischerweise auch gleich den Diskettenwechsel, so daß Sie als Ziel statt C:\GAMES.ARJ auch direkt A:\GAMES.ARJ angeben könnten. In der Praxis empfiehlt es sich allerdings, erst alle Teilarchive auf Platte zu erzeugen und dann „zu Fuß" auf Disketten zu kopieren. Falls beim direkten Schreiben auf Disk nämlich zwischendurch eine Diskette defekt ist, muß man den Komprimierungsvorgang unter Umständen nochmal neu starten - und das kostet Zeit.

Diskwechsel verschlafen

Es ist zum Heulen: Nachdem ich einmal das Inhaltsverzeichnis von Laufwerk A: gelesen und dann eine neue Diskette eingelegt habe, bekomme ich trotzdem noch den alten Disketteninhalt angezeigt. Wie kann ich dem PC klarmachen, daß eine neue Diskette eingelegt wurde?

Leider gar nicht. Normalerweise verfügt jedes Diskettenlaufwerk aber über die Fähigkeit, einen Diskettenwechsel, der auch als Media Change bezeichnet wird, automatisch festzustellen. Funktioniert dies nicht, behilft man sich mit einem kleinen Trick: Wechseln Sie noch dem Einlegen der neuen Diskette auf ein anderes Laufwerk, zum Beispiel C: und anschließend wieder auf A:. Dies funktioniert übrigens auch mit CD-ROM-Laufwerken, bei denen es ebenfalls häufig zu diesem Problem kommt.

Schaden durch Staub?

Da ich bei meinem PC häufig neue Karten einsetze, schraube ich das Gerät schon gar nicht mehr zu. Kann der dadurch zusätzlich eintretende Staub dem Gerät schaden?

Generell schadet Staub den elektronischen Komponenten des PC nicht. Weit empfindlicher sind da schon Disketten- und CD-ROM-Laufwerke. Gerade die Optik von CD-ROM- oder magneto-optischen Laufwerken kann darauf mit Lesefehlern reagieren. Zahlreiche CD-ROM-Laufwerke besitzen für diesen Fall eine automatische Linsenreinigung, die Staub- und Schmutzpartikel entfernt. Aber auch wer sein Gehäuse noch niemals geöffnet hat, wird sich wundern, wieviel Staub und Schmutz sich innerhalb nur eines Jahres dort ansammelt: Der Lüfter im Netzteil sorgt für einen konstanten Luftstrom, der häufig genug Luft durch die Laufwerke ansaugt - und damit natürlich auch Staub. Unterm Strich macht es also keinen großen Unterschied, ob Sie den PC offen oder geschlossen betreiben. Es empfiehlt sich in jedem Falle, ab und an den PC zu öffnen und Staub zu entfernen. Aber nicht vergessen, zuvor den Netzstecker vom PC abzuziehen!

Hardware-Tip
Immer Ärger mit der Soundkarte

Soundkarten, Soundkarten und nochmals Soundkarten - kein anderes Produkt rund um den PC verursacht so viele Probleme wie eine Soundkarte. Abstürze mitten im Spiel, knackende Lautsprecher sowie Probleme mit der General-MIDI-Ausgabe sind dabei die häufigsten Fälle. Sofern kein Hardware-Defekt an der Soundkarte oder der Hauptplatine vorliegt, ist dies meistens auf einen IRQ- oder DMA-Konflikt zurückzuführen.

Um dem Fehler auf die Spur zu kommen, sollten zunächst so viele Steckkarten wie nur möglich entfernt werden, am besten nur noch den Festplatten-Controller, die Grafik- und die Soundkarte im Rechner belassen. Jetzt wird eine Sicherheitskopie von CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT erstellt, am einfachsten mit

COPY CONFIG.SYS CONFIG.BAK

und

COPY AUTOEXEC.BAT AUTOEXEC.BAK

Danach deaktivieren Sie alle überflüssigen Treiber und Befehle durch Voranstellen des Befehls **REM** und starten dann den Rechner neu. Dann sollten Sie - rein prophylaktisch - mit **MSAV** noch Viren und mit **SCANDISK** noch Fehlern in der Plattenstruktur suchen. Mit dem Kommando **MEM /C /P** testen Sie dann noch, welche Treiber sich im Speicher befinden und entfernen gegebenenfalls weitere Aufrufe aus CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT.

Mit diesem auf die notwendigsten Komponenten minimierten System gehen Sie auf Fehlersuche, und dies bedeutet: Probieren Sie der Reihe noch sämtliche zur Verfügung stehenden Konfigurationsmöglichkeiten der Soundkarte für IRQs und DMA-Kanäle aus. Ändern Sie dann die Parameter der Software entsprechend und überprüfen Sie mit zwei oder drei Spielen die korrekte Funktion. Setzen Sie dann den PC Stück für Stück wieder zusammen. Kommt es plötzlich wieder zu einem Hänger oder Absturz, können Sie den Fehler in Ihrem letzten Arbeitsschritt nun hoffentlich leichter lokalisieren.

COMING UP!

Ecstatica

Psygnosis zeigt wo's langgeht. Ecstatica als eine Art Kopie von Alone in the Dark abzutun, wäre falsch. Das neue Grafikinterface läßt alle Bewegungen der Spielcharaktere noch natürlicher wirken. Die Welt von Ecstatica ist interessanter und farbenfroher. Lesen Sie in der nächsten Ausgabe, ob Ecstatica das bisherige Referenzprogramm für 3D-Adventures überholen kann.



Wings of Glory



Die erste der vielen neuen Flugsimulationen, die uns in den kommenden Monaten ins Haus stehen, haben wir mit Down Patrol bereits in der letzten Ausgabe vorgestellt. In der nächsten PC Games hoffen wir, Ihnen den Konkurrenten vorstellen zu können. Genau wie Down Patrol beschäftigt sich Wings of Glory mit dem Ersten Weltkrieg. Nach den ersten Bildern zu urteilen, könnte damit eine ähnlich große Bombe im Spielemarkt einschlagen, wie seinerzeit mit Strike Commander.



Rise of the Robots

Warum kündigen wir Rise of the Robots überhaupt noch an, wenn Mirage den Release-Termin Monat für Monat weiter nach hinten schiebt? Das fragen wir uns langsam auch - deswegen jetzt eine definitive Zusage: Wenn wir es nicht schaffen, R.o.t.R. bis zur nächsten Ausgabe als reviewfähige Version zu beschaffen, kündigen wir das Spiel nie mehr an, okay?

Computer '94

Auch Deutschland hat seine Bedeutung für den internationalen Spielemarkt. Die Kölner Messe Computer '94 wird zeigen, was deutsche Firmen an Innovation für Inland und Ausland zu bieten haben. In unserem Bericht beleuchten wir auch die PC Games Award-Verleihung zum „SPIEL DES JAHRES".

Woodruff and the Schnibble of Azimuth

Auch wenn's so klingt, The Schnibble of Azimuth kommt nicht vom Beote Uhse-Versand sondern von Coktel Vision. Bereits an den ersten Bildern war zu sehen, daß damit klar die Zielgruppe der Gobliiins-, Gobliins- und Goblins-Liebhaber angesprochen werden soll. Vermutlich wird Woodruff aber noch viel besser...



Die nächste PC Games erscheint am 7. Dezember im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32-34 • 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpath

Redaktionsleiter: Christoph Holowaty

Stellv. Redaktionsleiter: Christian Müller

Leitende Redakteure:
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt)
Thomas Borovskis, Oliver Menne

Bildredaktion: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Michael Erlwein, Alexander Geltenpath, Rainer Rosshirt

Redaktion Tips und Tricks:
Neil Harris, Quay Graphics Ltd., Dorset, U. K.

Layout:
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Gisela Tröger, Sylvia Stenglein, Patrick Hodge

Freie Mitarbeiter:
Markus Krichel, Petra Maueröder, Thomas Brenner, Harald Wagner, Lars Geiger

Titelgestaltung: Simon Schmid

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpath

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47 • 47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 0203 - 3 05 11 34

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 - 9 68 32 - 19
Mobil 01 71 - 6 21 31 46

Anzeigendisposition:
Tanja Kaiser
Isarstraße 32-34 • 90 451 Nürnberg
Telefon 09 11 - 96 83 2 - 32
Fax 09 11 - 6 42 63 34
verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk: Astat Media GmbH

Titel PC Games: © Bullfrog

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. PC-Kombi kostet im Jahresabonnement DM 204,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

